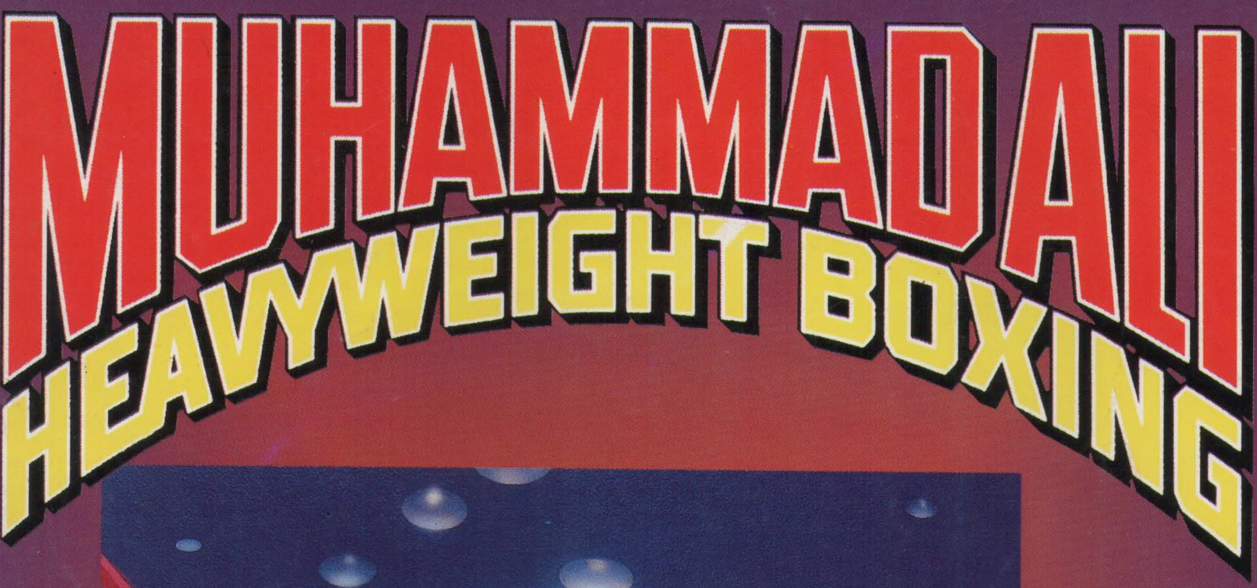
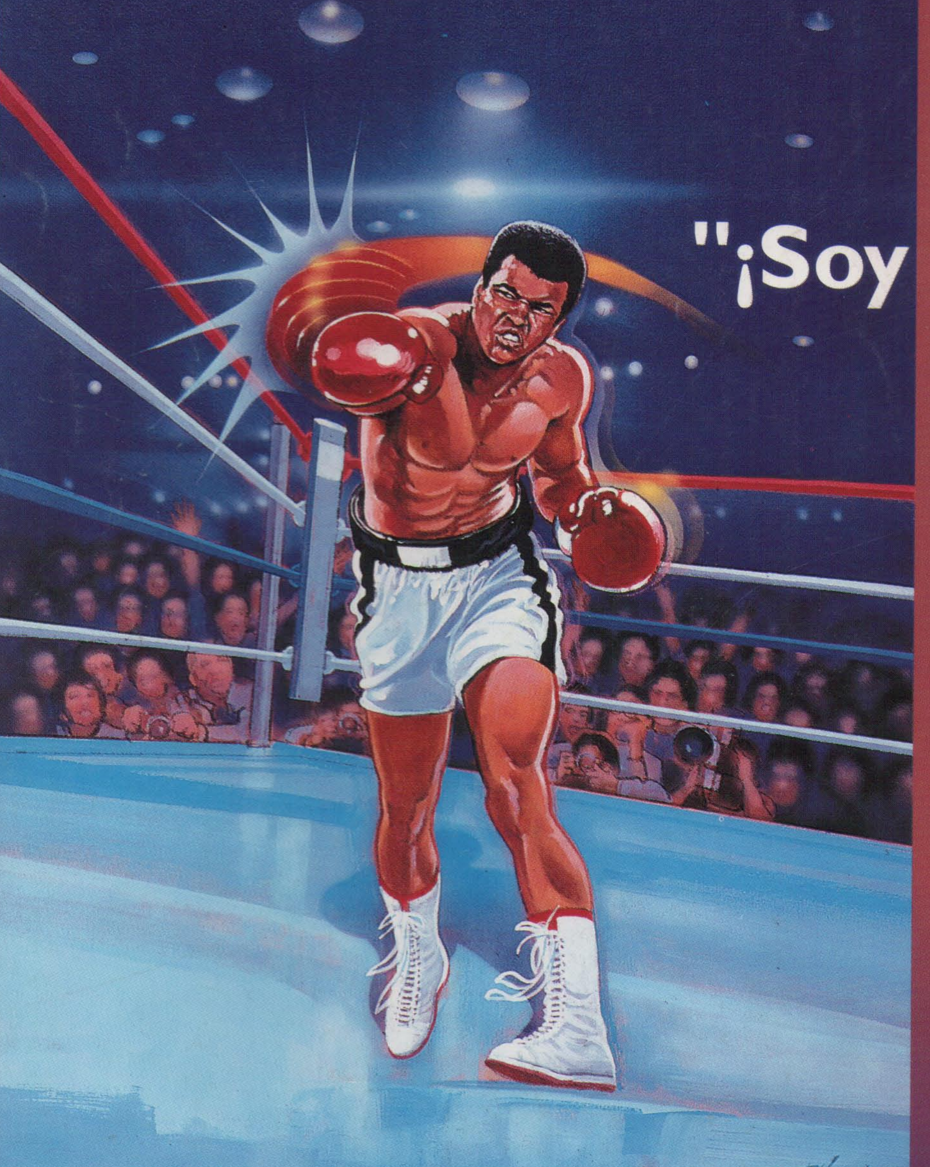


Nº 11
275 ptas.
OK SUPER CONSOLAS
8 414090 202770 00011
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
ALADINO
EL JUEGO
MARAVILLOSO
AUTUMN 93
ECTS
TODAS LAS
NOVEDADES
DE LOS
PROXIMOS
MESES
Y ADEMAS:
PARQUE JURASICO
SUPERMAN
DR. FRANKEN 2
FANTASTIC DIZZY

UN PESO PESADO PARA TU CONSOLA





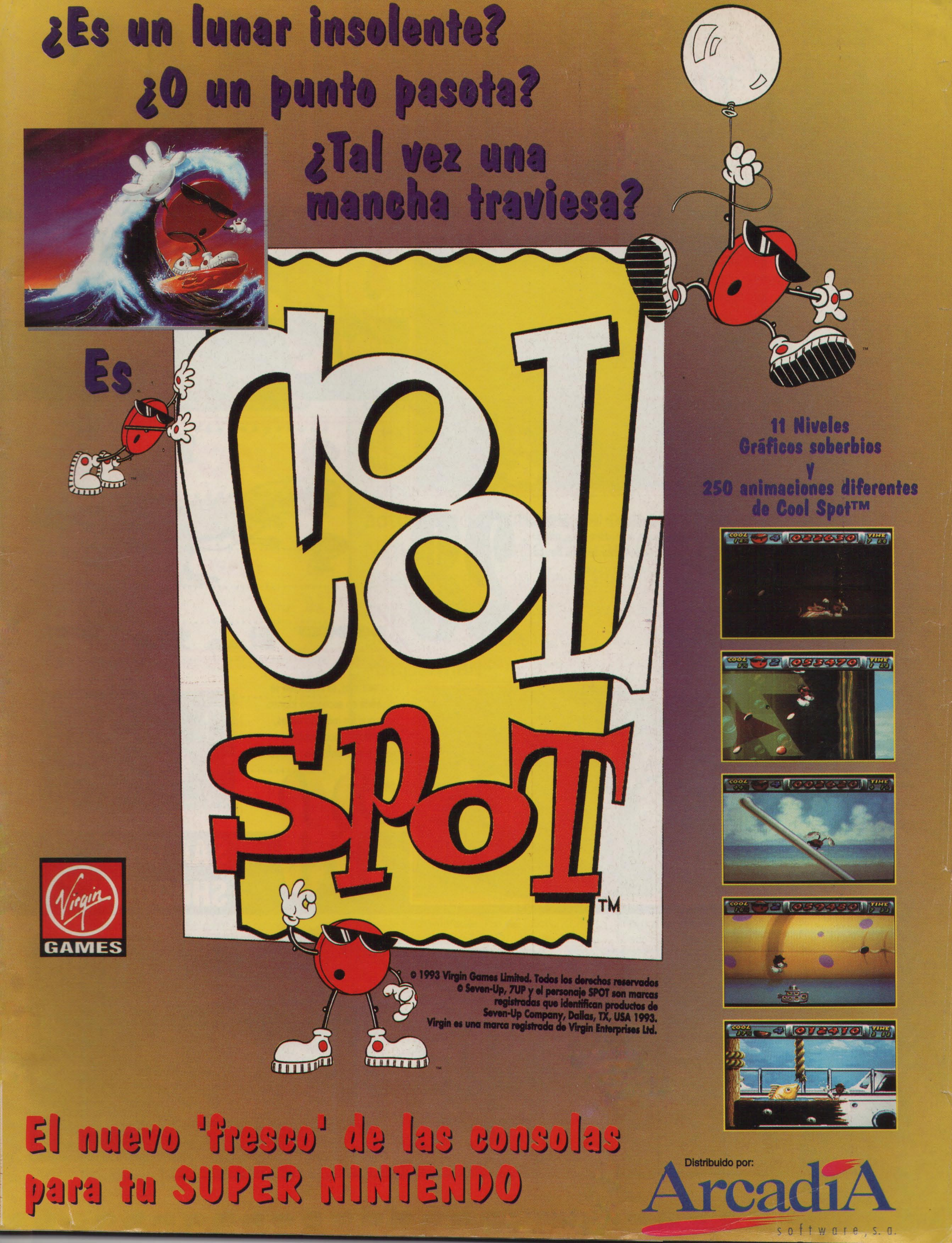
"¡Soy el mejor!"

- Cuadrilátero rotativo de 360°.
- Gráficos increíbles.
- Posibilidad de elegir entre 10 boxeadores.
- Modo dos jugadores.
- Sonido real.



Distribuido por:
ArcadiA software, s.a.

Disponible en SUPER NINTENDO y GAME BOY


¿Es un lunar insolente?
¿O un punto pasota?
¿Tal vez una mancha traviesa?
Es
COOL SPOT™
11 Niveles
Gráficos soberbios
y
250 animaciones diferentes de Cool Spot™
Virgin GAMES
© 1993 Virgin Games Limited. Todos los derechos reservados
© Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que identifican productos de Seven-Up Company, Dallas, TX, USA 1993.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
El nuevo 'fresco' de las consolas para tu SUPER NINTENDO
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Como vais a poder apreciar a lo largo de las páginas de esta revista, vosotros no sois los únicos que a la vuelta de las vacaciones habéis recuperado la frenética actividad cotidiana. Tras el breve paréntesis estival, todas las compañías creadoras de juegos se han apresurado a dar los últimos retoques a los juegos que lanzarán a lo largo de los últimos meses, y que en su gran mayoría fueron presentados al público en la presente edición del ECTS. La prestigiosa feria inglesa es precisamente el tema central de un extenso y exhaustivo reportaje que os ofrecemos en nuestras primeras páginas. Tras el, podréis encontrar un segundo reportaje de no menor actualidad e interes: la esperada creación de Nintendo España. Entrando ya de lleno en nuestra sección de Pasarela nos encontramos con un juego tan maravilloso como «Aladino», al que secundan otros títulos de renombre: «Superman», «Parque Jurasico», «James Bond Jr» o «Dr.Franken 2». Por último, para todos aquellos que seguís enganchados con el sensacional «Starwing» os ofrecemos todos los trucos necesarios para dominarlo por completo. A ver si para nuestra próxima cita sois ya unos auténticos ases espaciales..

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Juan Carlos Sanz, Enrique Maldonado, Carmen Arnanz
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Físico Vara, Javier Rueda, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

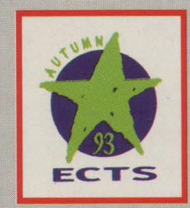
Preimpresión Lumimar. c/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain X 93
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

REPORTAJE

LLUVIA DE NOVE





Tal y como viene siendo habitual desde hace ya algunos años, Londres se volvió a convertir en cita obligada para todos los profesionales del mundo del video juego, que se reunieron en el ECTS para mostrar a los medios informativos y al público en general el extenso abanico de novedades que serán lanzadas durante los próximos meses.

Con un soleado tiempo, totalmente inusual para el mes de Septiembre en la capital britanica, el Bussines Design Center sirvió de escenario a una lluvia que nada tuvo que ver con la climatología... decenas, cientos de novedades fueron presentadas por las compañías europeas, japonesas y americanas dedicadas al mundo del videojuego que acudieron a la obligada cita de este ECTS'93.

¿CRISIS, QUE CRISIS?

Aunque tal y como confesaron la inmensa mayoría de las compañías, este famoso «año de la crisis» ha traido como consecuencia inmediata una muy notable disminución de las ventas de software y hardware, lo cierto es que la masiva afluencia de público al recinto de la feria, y la enorme cantidad de títulos nuevos que se presentaron en el transcurso de los tres días que duró esta edición del ECTS (del 5 al 7 de Septiembre), llevó a más de uno a pensar si la famosa crisis es más producto de una «psicosis colectiva», tal vez promovida por los gobiernos para conseguir que sus ciudadanos se «aprieten el cinturón».

En fin, lo cierto es que tal y como vais a poder ver a lo largo de las numerosas páginas que hemos dedicado a enumerar los lanzamientos de las diferentes compañías creadoras de cartuchos, el ECTS'93 fue más que nunca una auténtica explosión de novedades consoleras...

DADES EN LONDRES

ECTS'93

INDICE DE COMPAÑIAS:

NINTENDO, UNA ESTRELLA LLAMADA MARIO

Aunque en conjunto Nintendo exhibió cerca de veinte títulos diferentes para sus tres máquinas (Nes, Game Boy Y Super Nintendo), lo cierto es que uno de los cartuchos presentados eclipsó por meritos propios al resto de los lanzamientos de este ECTS' 93. Obviamente estamos hablando de «Super Mario All Stars», el nuevo juego para Super Nintendo de la mascota de la compañía japonesa, que incluye cuatro juegos en su interior, y que supera con creces al ya legendario «Super Mario World».



Por lo demás los usuarios de la 16 bits de Nintendo tendrán de aquí a algunos meses la oportunidad de disfrutar de lanzamientos tan prometedores como el popular «Bubsy», el esperado «Street Figther II Turbo», el vertiginoso «Nigel Mansell´s World Championship», que nos permitirá introducirnos en el mundo de la Fórmula 1 de la mano del campeón británico, «Battletoads in Battlemaniacs», las famosas ranas de Rare, «Goof Troop», que nos trae por primera vez a nuestras consolas al popular personaje de Disney, «Vegas Stakes», que nos va a permitir viajar de casino en casino gastando dólares a espuertas sin salir de nuestra propia casa, «Lost vikings», un curioso juego que mezcla arcade y estrategia portagonizado por tres vikingos, «Yoshi's Safari», un nuevo título para el Scope que llega de la mano del amigo de Mario, y «Mystic Quest», una nueva aventura estilo «Zelda». En cuanto a la consola Nes, tres fueron los títulos que se presentaron: «Battletoads and Double Dreagon», que auna



dos exitosas leyendas en un mismo juego, «Duck Tales 2», la continuación de uno de los mejores juegos para la consola de 8 bits de Nintendo, y «Darwing Duck», de nuevo un personaje de dibujos animados trasladado a nuestra consola.
Por último en Game Boy serán lanzados «Battletoads in Ragnarok World», «Nigel Mansell's World Championship», «Darwing Duck» y «Zelda-Link's Awakening».

■ LO MAS SONADO...

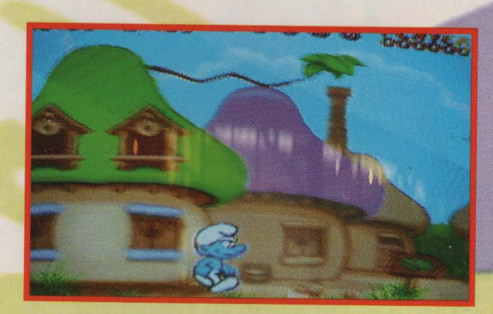
• Aunque no fuera presentada oficialmente, la nueva y revolucionaria consola de Commodore, el Amiga CD32, fue motivos de amplios comentarios, y muchas compañías anunciaron ya en sus catálogos novedades para esta consola.



• Virgin, que en muy escaso margén de tiempo nos ha asombrado con el lanzamiento de «Aladino» y «El libro de la selva» fue tal vez la compañía que se llevó el gato al agua en cuestión de juegos «estrella».
• En cuanto a «cotilleos» llamó la atención como algunos importantes directivos han cambiado de una compañía a otra como quien se cambia de calcetines.
• Notable fue también el gran número de compañías que apostaron por el Mega CD, aunque curiosamente SEGA no presentó «stand» en el ECTS'93.

INFOGRAMES, PITUFIDIVERSION

Infogrames, la compañía francesa que hace muy poquito nos deleitó con las diferentes versiones de su estupendo «Asterix», vuelve a la carga con un juego protagonizado por personajes no menos



populares y divertidos que el pequeño galo y sus amigos. Si os decimos que se trata de «The Smurfs», tal vez penséis: «¿quienes son esos tipejos?». Pero si os aclaramos que ese es el nombre en inglés de Los Pitufos la cosa cambia mucho, ¿verdad? Pues en efecto, si sois usuarios de Game Boy o Super Nintendo muy, muy pronto, y tal como nos adelantó Infogrames en el ECTS'93, tendréis a estos pequeños y azulados amigos pululando por vuestras pantallas.



GREMLIN, COLECCIONO MOSCAS, PERO NO ESTOY LOCO

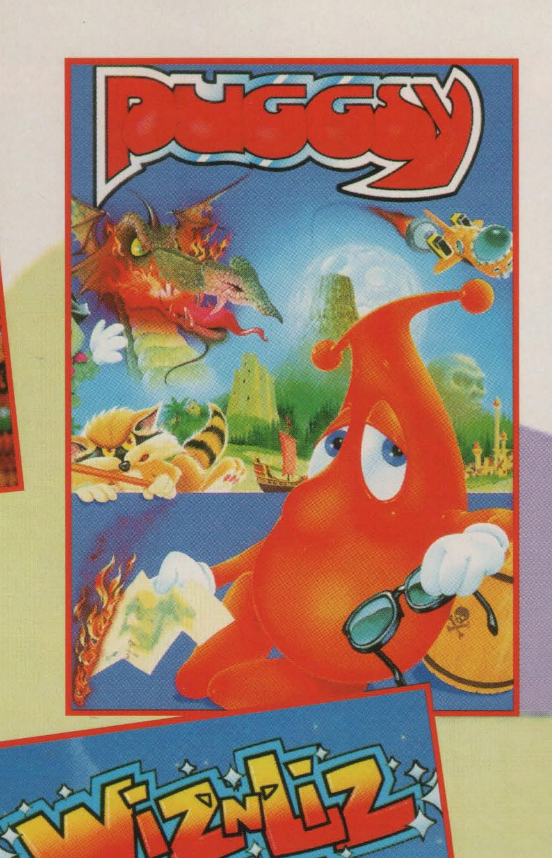
No, nosotros tampoco estamos locos -aunque lo parezca -, lo que ocurre es que el juego estrella para los próximos meses (muy probablemente Diciembre) de



Gremlin va a ser Zool, un peculiar arcade protagonizado precisamente por un insecto, las mosca Zool, también conocida como el ninja de la enesima dimensión, y de cuyas aventuras podrán disfrutar los usuarios de Super Nintendo, Game Boy, Master System, Mega Drive, Game Gear y... !Amiga CD32¡ si, la nueva consola de Commodore que tanto esta dando que hablar.
Precisamente para este último sistema Gremlin va a editar un título inspirado en su más conocido juego, «The Lotus Trilogy», que va a reunir en un solo cartucho las tres partes editadas del juego de conducción más popular de los últimos tiempos.

PSYGNOSIS, ¡VUELVEN LOS LEMMINGS!

Además de dar forma a todas las versiones de «Dracula», que distribuira Sony Imagesoft, Psygnosis ha tenido tiempo para convencer a sus programadores de que se ocuparan de convertir el aclamado «Lemmings 2: The Tribes» a Super Nintendo, aunque más tarde han prometido hacer los propio con el resto de las consolas de Nintendo y Sega.
No conformes con esto, han



ocupado sus escasos ratos libres en crear otros tres nuevos títulos, «Puggsy», un divertido arcade protagonizado por un peculiar personaje que será editado para Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD, Game Boy y Game Gear, «Wiz'n'liz», un divertido juego lleno de magia y hechizos que hara su aparición en las dos «16 biteras» de Sega y Nintendo, y para estas mismas consolas y por último, «Walker», un trepidante arcade en el que harán acto de presencia esos "armatostes" que se popularizaron en «El Retorno del Jedi».

OCEAN, POCO PERO SELECTO

Ocean, contrariamente a lo que suele ser habitual, no llego a la ECTS con la avalancha de títulos a que nos tiene acostumbrados aunque, eso sí, sin faltar a la tradición de servirnos un buen puñado de licencias. Dejando de lado el ya mil veces mentado «Parque Jurásico», Ocean tan sólo nos deleito con el lanzamiento de cinco nuevos títulos entre los cuales destacaba, con luz propia, una licencia cinemátografica que respondía al nombre de «Daniel el Travieso» y en la que nos pondremos en la piel de tan diabólico ser (que se preparen el Sr. y la Sra. Wilson). Su lanzamiento, cuya fecha se encuentra sin concretar, tendrá como protagonistas a las tres consolas de Nintendo. Tambien tuvimos la oportunidad de ver tres nuevos títulos para Super Nintendo; «Ranma 1/2», creado a partir de uno de los innumerables comics MANGA que inundan el mercado nipón, nos embarca en un combate a muerte contra los más extraños seres que podamos imaginar, un juego muy en la línea de títulos como Street Fighter o Mortal Kombat. «Eek the Cat», el nuevo Bart Simpson de la TV americana, también tendrá un hueco en nuestra Super



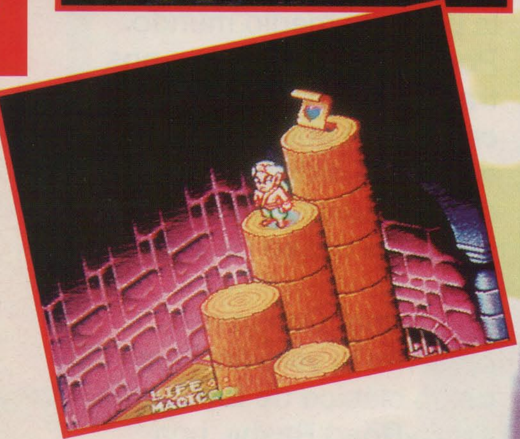
Nintendo, un simpático gato (muy parecido a Garfield) cuyo grito de guerra, ¡KOOM-BY-YAH!, se encontrará, muy pronto, en la boca de medio mundo. Por último, «Mr. Nutz», nos traslada a un mundo lleno de color en el que Nutz, la simpática ardilla protagonista de este juego, debe saciar su irrsistible deseo de engullir nueces.

Por último, Ocean nos presento la versión Game Boy de un clásico de Electronic Arts, «Road Rash», una apasionante carrera de motos en el que la violencia y el dinero serán moneda de curso legal durante todo el juego.

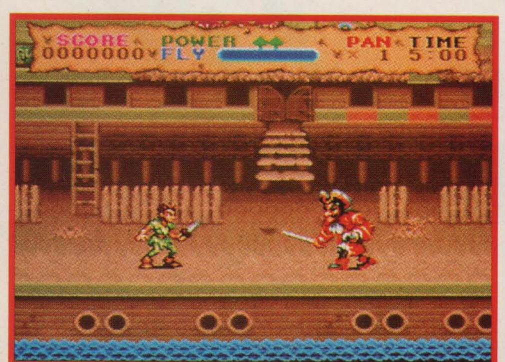


SONY, ENTRANDO POR LA PUERTA GRANDE





Sony, que dada su reciente incorporación al mundo del video juego acudía por primera vez a la feria inglesa, entró, por méritos propios, por la puerta grande de este ECTS'93. Ya no sólo por la inmejorable calidad de todos y cada uno de sus productos, sino por la extensa e incluso interminable lista de lanzamientos que nos ha preparado para este último trimestre del año.
Comenzando por el principio, «Chuck Rock», el más famoso troglodita consolero, llega por fin a Nintendo, y además, por partida doble ya que







aparecerá simultáneamente tanto para Super Nintendo como para Game Boy.
Y todos aquellos que disfrutaron con la versión Amiga del clásico «Sensible Soccer» están de auténtica enhorabuena, pues Sony ha decidido, con un tiempecillo de retraso, versionarlo para la mayor de las Nintendo, así como para las tres consolas de Sega.
En cuestión de licencias cinematográficas, la cosa viene muy, pero que muy calentita. Cuatro, en total, son las licencias que Sony nos tiene preparadas para estas navidades, y que son «Hook», «Cliffhanger», «Drácula» y «Last Action Hero». Del primero, podemos destacar sus coloristas gráficos, así como su impecable música, extraida de la banda sonora original de la película del mismo título, banda sonora que cuenta con el privilegio de haber sido compuesta por el mismísimo John Williams. Aparecerá simultaneamente para Super Nintendo, Megadrive y Game Gear.
El título que sí aparecerá para todas y cada una de las consolas de Sega y Nintendo será «Cliffhanger», la última película protagonizada por Silvester Stallone y que se convertirá, con toda seguridad, en uno de los mayores éxitos del año. Por último, y acabando con el apartado de licencias, los últimos éxitos de Coppola y Schwarzenegger: «Bram Stoker's Dracula» y «Last Action Hero» que harán su aparición, de nuevo, en todas las consolas de Nintendo y Sega.
Por último, juegos como «Super Bomberman» y «Skyblazer» para Super Nintendo, «Gear Works» para Game Gear y Game Boy o la versión Super Nintendo de un clásico como «Flashback», completan una lista de lanzamientos cuyo broche de oro lo pondrá un título que, a buen seguro, se convertirá en un clásico en los próximos meses. Nos estamos refiriendo a «Equinox», un juego que combina las ventajas del Modo 7 con la espectacularidad de unos gráficos Filmation que derrochan colorido y calidad por los cuatro costados. No hace falta que os diga que este lanzamiento solo se realizará en Super Nintendo, aunque esperamos que, con el tiempo, Sony se anime a versionarlo a otros formatos.

LORICIEL, LA REVOLUCION EN 3D

La compañía francesa, que en anteriores ediciones nos deslumbrara con títulos como «Best of the Best» o «International Tennis Tour», acudió el presente año a la cita del ECTS'93 con todo un



auténtico bombazo debajo del brazo. Se trataba de «Jim Powell», un revolucionario arcade para Super Nintendo y Mega Drive que, gracias al uso de unas gafas especiales, nos permite obtener una visión 3D del escenario de juego. Y ojo, no se trata de uno de esos juegos vectoriales con lineas rojas y azules, no, en realidad es un clásico arcade de «scroll» horizontal que gracias a la hábil utilización de varios planos de «scroll» simula perfectamente la sensación de profundidad.
Aparte de este juego, que estamos seguros que va a dar mucho que hablar, Loriciel presentó también otros dos prometedores títulos, «Arcus Odyssey», un juego para Super Nintendo en el más puro estilo del mítico «Zelda» -que además os podemos adelantar que ha sido traducido al castellano para ser editado en nuestro pais-, y «Val D'Isere Championship», un simulador de esquí, que según Loriciel, va a introducir también una revolucionaria concepción técnica dentro de este género.

ELECTRONIC ARTS, EL FUTBOL, LA ESTRELLA

Electronic Arts presentó, conjuntamente con su filial de deportes EA Sports, un total de doce títulos que, en muchos casos, corresponden a continuaciones de antiguos éxitos de esta compañía. Entre sus juegos "no deportivos" destaca la tercera aparición de nuestro amigo Pond en una aventura que promete horas y horas de diversión lunar, su nombre: «James Pond 3 - Operation StarFI5H», por el momento, sólo para Mega Drive. «Blades of Vengeance», «Haunting Starring Polterguy» y «Virtual Pinball» son otros de los lanzamientos que EA nos tiene preparados para la mayor de Sega. Con estos tres títulos, pasaremos del clásico arcade de plataformas en «Blades of Vengeance» a la mejor de las aventuras Filmation con «Haunting Starring Polterguy», un cartucho en el que una delirante familia "monster" debe solventar los problemas que le surgen a la hora de recibir una herencia. «Virtual Pinball» es... eso, un juego de pinball.



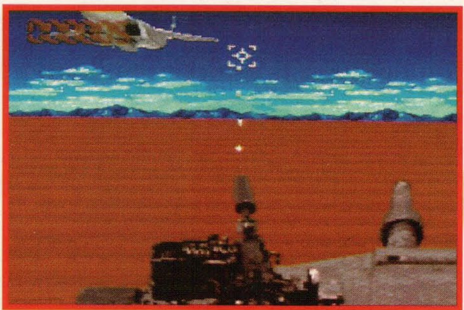
LO MAS CURIOSO...



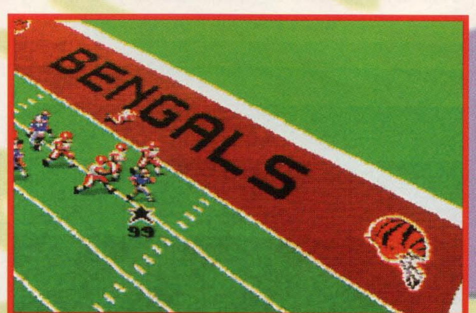


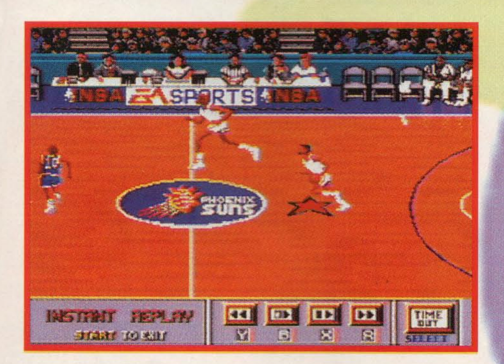
- El premio a la originalidad se lo llevó Ocean, que montó un «stand» jurásico plenamente acorde con su juego estrella de esta campaña.
- Muchos fueron los personajes que se pasearon «vivitos y coleando» por la feria inglesa: Mario (¡como no!), Mr. Nutz, Zool, los Lemmings, Rocket Night, el Capitán America («hiper macizo», según nos confesaron algunas allegadas), e incluso el mismísimo Drácula, que repartió más de un susto con sus sangrantes colmillos...
- La parafernalia que se montó Electronic Arts para presentar su «EA Soccer»: ni más ni menos que se llevaron a cuantos corresponsales quisieron acudir al Wembley Stadium (toda una catedral del balompié) para ver jugar a la selección inglesa contra Polonia. Todo un golazo, si señor...











Llega la hora de la Super Nintendo que se nos desmarca en esta ocasión con dos magníficos simuladores, «Super Battle Tank 2» y «Turn and Burn». El primero de ellos, cuenta con el privilegio de haber sido utilizado en el espectáculo televisivo que organizó la banda irlandesa U2 en su gira por Europa, ZOOTV, mientras que, el segundo, hace uso del potente Modo 7 de Super Nintendo para crear unos efectos de vuelo realmente espectaculares.

Acabando con lo cartuchos "no deportivos", un juego "un poco deportivo" que continua la saga de juegos «Mutant» que inició hace algun tiempo la compañía americana. Esta vez le ha tocado el turno al Hockey, su nombre «Mutant League Hockey», y espera ser bastante mejor que los dos títulos "mutant" anteriores a este.

Le llega el momento a EA Sports. A la versión '94 de «John Madden» y «NHL Hockey» para Super Nintendo y Mega Drive, se les une una versión Super Nintendo de «NBA Showdown», un magnífico juego dedicado al baloncesto que cuenta con el respaldo de la liga profesional americana de este deporte.

Otra de las novedades que presentó EA Sports en la ECTS'93 fue el maravilloso periférico «4 Way Play», aparato que, conectado al port de Joystick, brinda la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez. Los primeros cartuchos en utilizar este sistema serán «John Madden '94», «NHL Hockey'94», «Mutant League Hockey», además del «College Football» que comentamos en este mismo número.

Y por fin llegamos al título más esperado de EA Sports, el mismísimo «FIFA International Soccer». Un cartucho cuyas 16 megas de información han permitido crear el mejor y más perfecto simulador de fútbol que jamás hayais podido imaginar. Nosotros hemos tenido el privilegio de echarle un vistazo y... bueno, es cierto, lo mejor de lo mejor.

ACCOLADE, PASION POR EL DEPORTE

Accolade se presentó en esta edición de la ECTS con un reducido grupo de cartuchos cuya característica común se resume en una palabra, deporte. En tan sólo cinco títulos, tendremos la posibilidad de jugar al fútbol, al baloncesto, al fútbol americano, al hockey y, ¿porqué no?, participar en una excitante carrera con extraños vehículos.

Para su juego de baloncesto, Accolade se ha hecho con los derechos de imagen de una de las mayores estrellas de la NBA, su nombre es Charles Barkley, aunque sus amigos le conozcamos como "Sir Charles".

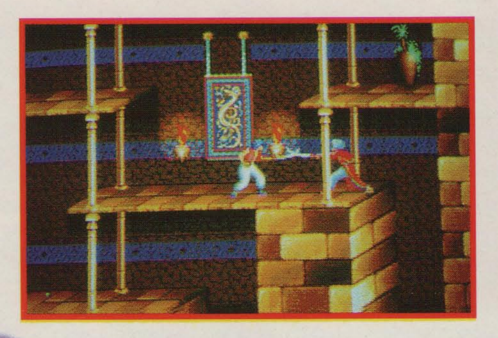
Con «Brett Hull Hockey», Accolade entra de lleno en el mundo del Hockey sobre hielo, un cartucho que destaca principalmente en su versión Super Nintendo ya que, Accolade, en su afan por explotar al máximo las posibilidades de cada máquina, ha utilizado



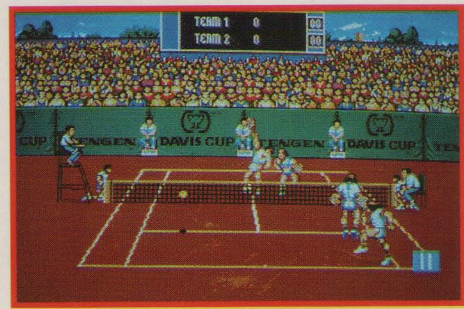
el Modo 7 para dotarle de más realismo.
«Unnecesary Roughness», aunque no lo parezca, es el título de un nuevo juego de fútbol americano. Su principal característica se encuentra en la fusión de gráficos vectoriales 3D con los clásicos sprites. Un extraño cóctel que sin embargo hará las delicias de muchos.
Y trás el típico juego de carreras (que nunca puede faltar) y que responde al nombre de «Speed Racer», nos encontramos con la auténtica estrella de Accolade.
Un nuevo juego de fútbol, cuyo protagonista, Pelé, ha colaborado activamente en el proceso de desarrollo y perfeccionamiento del juego en sí. Un cartucho que, sin duda, causará sensación en los próximos meses.
Todos estos cartuchos aparecerán tanto para Super Nintendo como para Mega Drive, exceptuando «Brett Hull Hockey» que tan sólo lo hará en la última.
Por último, un pequeño cotilleo. Bubsy, la mascota de Accolade, va a tener su propia serie de dibujos animados en América. Esperamos verle muy pronto en nuestras pantallas.

DOMARK, SIN SORPRESAS

Domark ha dotado a todos sus lanzamientos de un aire mucho más conservador. Con esto queremos señalar el hecho de que casi todos sus lanzamientos son meras adaptaciones para las consolas Sega de antiguos éxitos.
La primera de estas versiones responde al nombre de «MiG



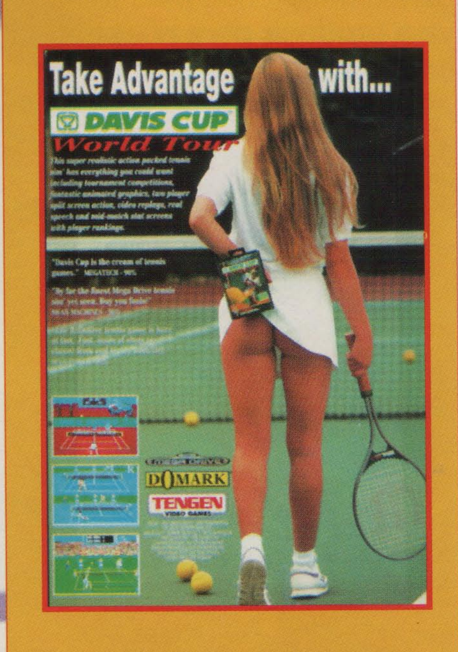
29 - Fighter Pilot», cartucho que ya fue comentado hace algunos meses en estas mismas páginas y cuyo lanzamiento en Mega Drive se ha retrasado a estas fechas por causas que aun desconocemos. «F1» para las tres consolas de Sega y Super Nintendo, nos invita a viajar por todos los circuitos del mundo en busca de la velocidad y el riesgo que tan sólo podremos encontrar en un Formula 1.
Sin duda, uno de los lanzamientos que más impactó en la feria de Londres fue el «Davis Cup World Tour», cuya publicidad (un tanto atrevidilla) atraía al publico asistente de una forma un tanto asombrosa. El cartucho en sí verá la luz a finales de este año en todos los formatos Sega, pudiendo destacar de el (aparte de la publicidad) el magnífico efecto de profundidad que se ha conseguido imprimir a la pista.
Los aficcionados al Rugby también tendrán su popia ración de entretenimiento con «International Rugby» que sólo aparecerá en Mega Drive, mientras que los aficcionados al fútbol tendrán que conformarse con un arcade futbolero (¿como se come esto?) que responde al nombre de «Marko's Magic Football», título que también aparecerá en Super Nintendo. El clásico «Prince of Persia»



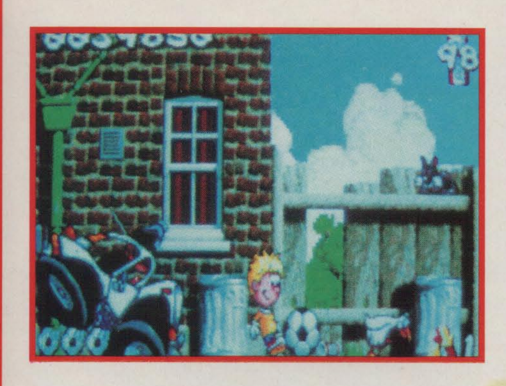


aparecerá por fin en nuestra Mega Drive con aires nuevos y renovados gráficos, mientras que «Kawasaki Superbikes», cuyo lanzamiento se ha marcado para el verano del '94 (que ya está aquí al lado), aparecerá en Mega Drive y Game Gear. De él no os podemos contar mucho ya

■ LO MAS MIRADO...



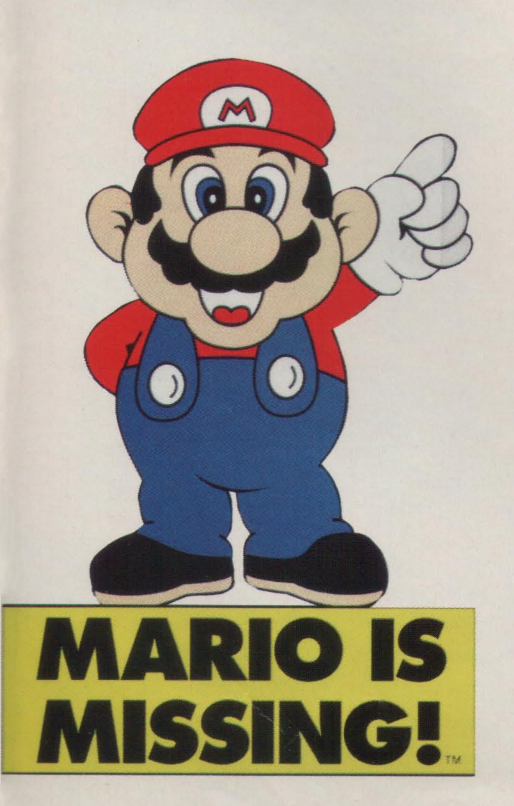
• Domark quería llamar la atención sobre uno de sus nuevos juegos y lo consiguió con este anunció... ¿por cierto, alguién se ha fijado de que va el juego?



que todavía se encuentra en un estado bastante poco avanzado de elaboración. Por último, un título para Super Nintendo y Mega CD, «AV-8B-Harrier Assault», un magnífico simulador de vuelo con gráficos RENDERIZADOS que prometer sorprender a más de uno.

MINDSCAPE, A PASOS AGIGANTADOS

Aunque la verdad es que hasta el momento la carrera de Mindscape ha estado dedicada en su mayor parte a producir títulos para el Pc, en este ECTS'93 la compañía inglesa se destapó como una de las firmas que más títulos va a producir para nuestras consolas durante los próximos meses. Incluso uno de ellos va a contar con el gran privilegio de tener como protagonista a la mascota de Nintendo: «Mario is missing», que será lanzado para Super Nintendo y Nes, y que nos va a permitir recorrer el mundo en compañía de nuestro fontanero favorito.



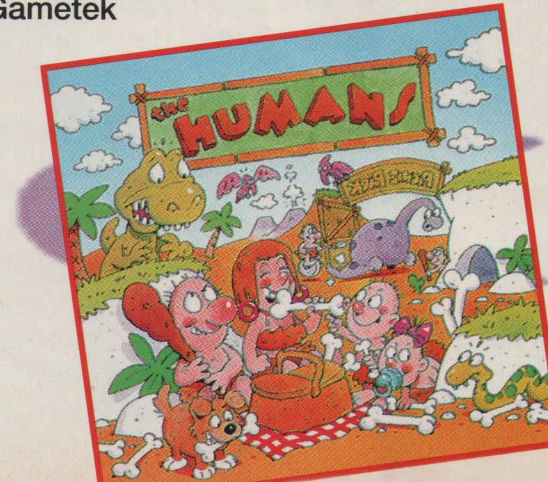
Por otra parte, y ya pasando a analizar otros títulos de próxima aparición, Mindscape tiene reservadas para los usuarios de Super Nintendo varias sorpresas.
«Pierre le Chef is out to lunch» (vaya nombrecito) es un divertido arcade de plataformas protagonizado por un simpático cocinero. «Alfred Chicken» es otro arcade no menos llamativo que tiene como personaje central a un alocado pollo. «Super Battleship» es una versión actualizada para nuestra consola de un juego de toda la vida, los barquitos. «Captain America and the Avengers»es un juego que muchos ya conoceréis, pues apareció recientemente para la 16 bits de Sega. «Championship Pool» es un gran simulador de un deporte tan minoritario como apasionante, el pool, o billar americano. «Outlander» es un violento arcade con reminiscencias de Mad Max. Por último «Wing Commander: Secret Missions» nos trae a nuestra Super Nintendo un título que ha cosechado un notable éxito entre los usuarios de Pc.
En cuanto a la Nes, además de las correspondientes versiones de «Alfred Chicken» y «Battleships», Mindscape presentó «Dropzone», un singular juego que tiene como escenario el espacio y en el que nos «tocará» ejercer de astronautas.



Por último, y pasando a la Game Boy, la compañía inglesa lanzará «Alfred Chicken», «Battleship», «Dropzone» y «Fire Fighter», que nos propone convertirnos en bomberos y vivir nuestra propia versión consolera de «Llamaradas».

GAMETEK, CAVERNICOLAS EN TU CONSOLA

Aunque en un principio fuera editado tan sólo para Pc y Amiga, «Humans», un juego con influencia de los «Llemmings» y ambientación prehistórica, va a ser lanzado ahora por Gametek para Game Boy y Super Nintendo, lo cual va a permitir a estos simpáticos cavernícolas llenar de diversión nuestras consolas.
Aparte de este simpático título Gametek



pondrá próximamente en circulación «Prophecy: The Viking Child», para Game Boy, un clásicos arcade de plataformas, y «Pinball Dreams», para Game Boy y Super Nintendo, cuyo propio nombre lo dice todo acerca de su contenido.

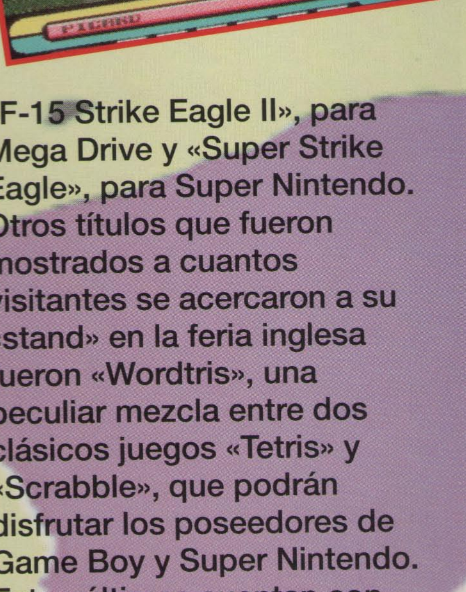
MICROPROSE, CARTUCHOS DE ALTOS VUELOS



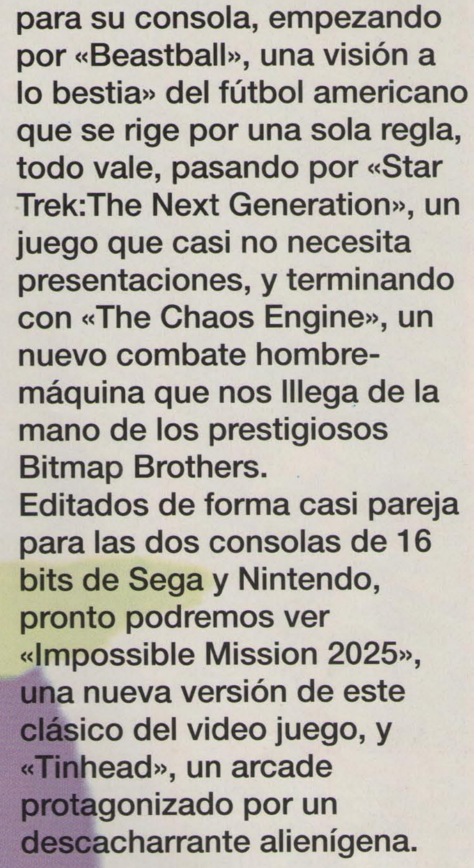
Los simuladores de vuelo para PC han sido el género en el que Microprose se ha labrado una fama que perdura con el paso de los años. Buena prueba de ello es que dos de los lanzamientos consoleros que presentaron en el ECTS'93 fueron precisamente







«F-15 Strike Eagle II», para Mega Drive y «Super Strike Eagle», para Super Nintendo. Otros títulos que fueron mostrados a cuantos visitantes se acercaron a su «stand» en la feria inglesa fueron «Wordtris», una peculiar mezcla entre dos clásicos juegos «Tetris» y «Scrabble», que podrán disfrutar los poseedores de Game Boy y Super Nintendo. Estos últimos cuentan con



una buena lista de novedades para su consola, empezando por «Beastball», una visión a lo bestia» del fútbol americano que se rige por una sola regla, todo vale, pasando por «Star Trek:The Next Generation», un juego que casi no necesita presentaciones, y terminando con «The Chaos Engine», un nuevo combate hombre-máquina que nos llega de la mano de los prestigiosos Bitmap Brothers.
Editados de forma casi pareja para las dos consolas de 16 bits de Sega y Nintendo, pronto podremos ver «Impossible Mission 2025», una nueva versión de este clásico del video juego, y «Tinhead», un arcade protagonizado por un descacharrante alienígena.

VIRGIN, UNA CONSTELACION PLAGADA DE ESTRELLAS

Con mucha diferencia, Virgin es la compañía que más y mejores títulos está lanzando al mercado como licenciataria de Sega y Nintendo. En este ECTS. Virgin desembarcó con toda una avalancha de estrellas que comenzaba quizás con la más llamativa,

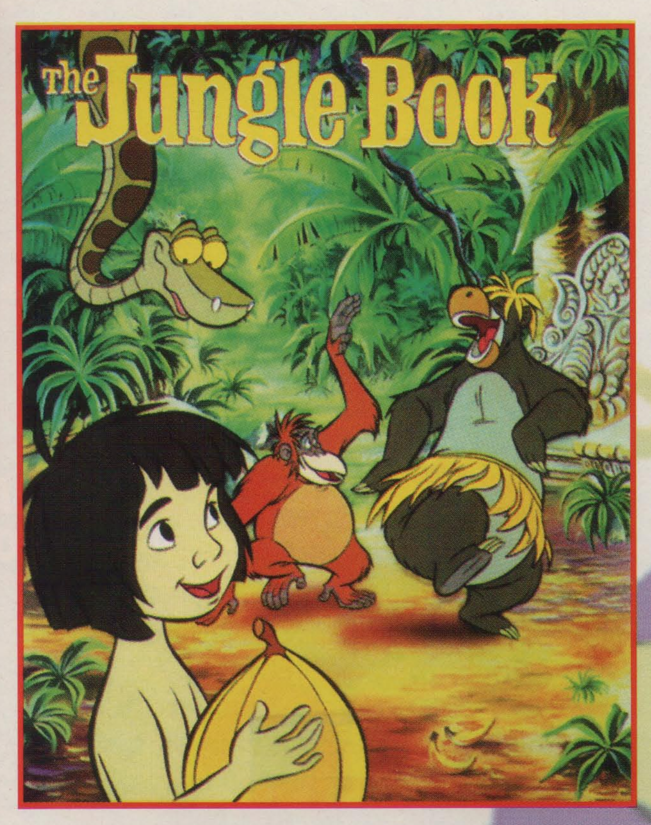






LO MAS «PLUFF»...

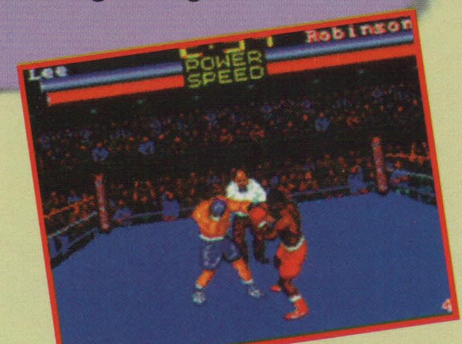
- El record de los camareros que atendían en la cafetería: más de 45 minutos para servir dos simples hamburguesas y dos refrescos. ¿Esto es lo que llaman «fast food»?
- El «pseudo carrito de la compra» que se «ingenió» uno de nuestros enviados especiales para transportar la avalancha de diapositivas, notas de prensa, carpetas y objetos varios con que te agasajaban en los «stands»... ¿el último para la carnicería, por favor?...

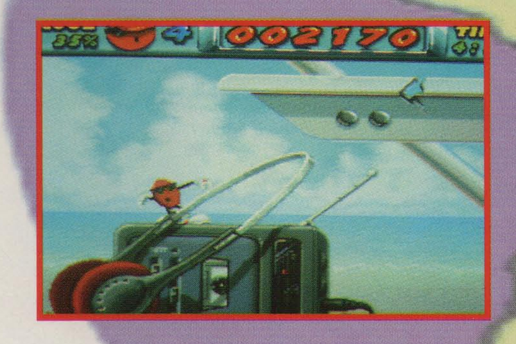


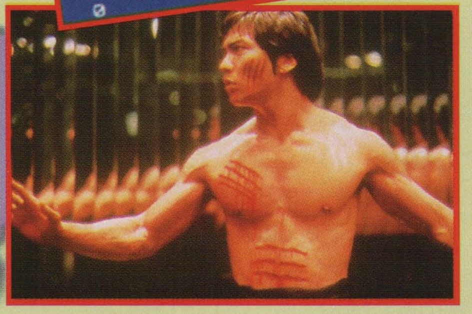
«El libro de la selva» el clásico de Disney del que muy pronto podrás disfrutar los usuarios de las diferentes consolas de Sega y Nintendo. Otras dos estrellas que van a compartir protagonismo en un mismo cartucho van a ser Robocop y Terminator, que van a medir sus fuerzas en «Robocop vs. Terminator» un juego editado para todas las consolas Sega, incluido el Mega CD. Otro famoso menos veterano «Cool Spot» visitará a los poseedores de una Super Nintendo, y los juegos basados en «Dune», anteriormente editados para Pc, serán ahora versionados para Mega CD (Dune) y Mega Drive (Dune II). Dos grandes luchadores, Bruce Lee, en cuya mítica vida y películas se inspirará «Dragon» un título para Super Nintendo, y Muhammad Ali, que ya visitó las consolas Sega y que ahora llega a las de Nintendo son otras dos estrellas más del privilegiado reparto de Virgin.

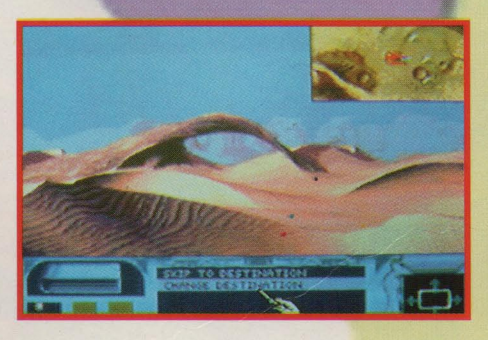
Otros títulos más modestos pero no menos prometedores serán «Young Merlin», que será comercializado para Super Nintendo, y «The Lost Vikings», un juego del que ya hemos hablado y de cuya versión Mega Drive se va a encargar Virgin.

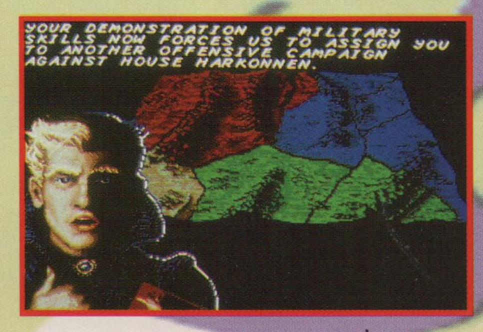


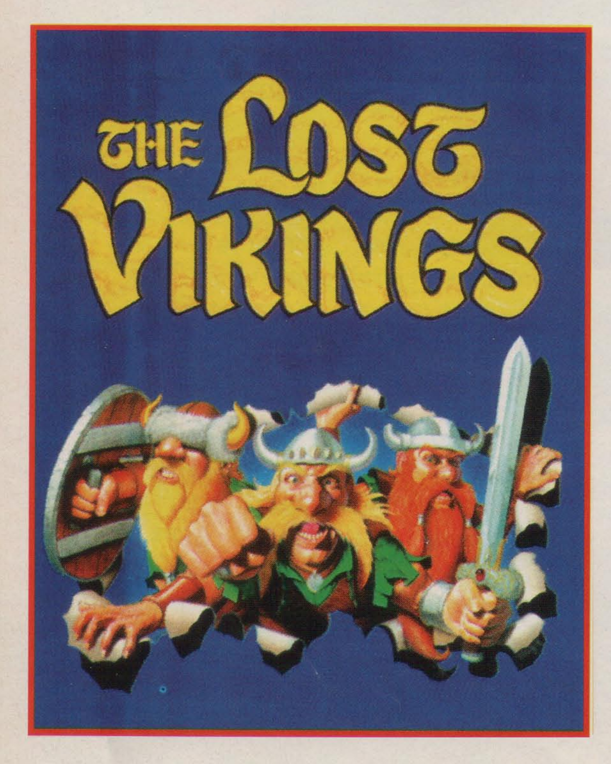






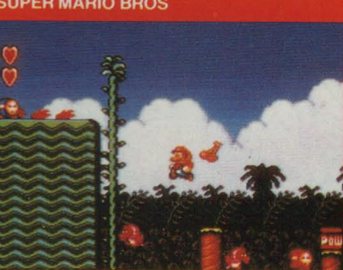








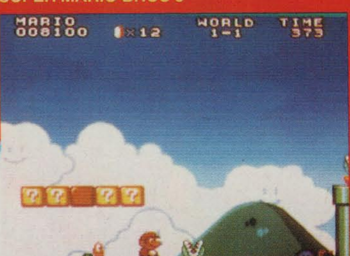
SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK SUPER MARIO ALL STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

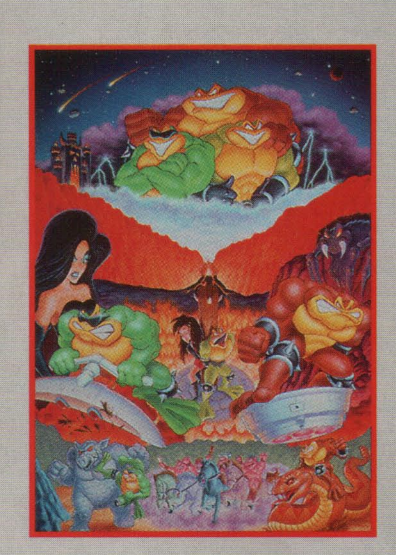
Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

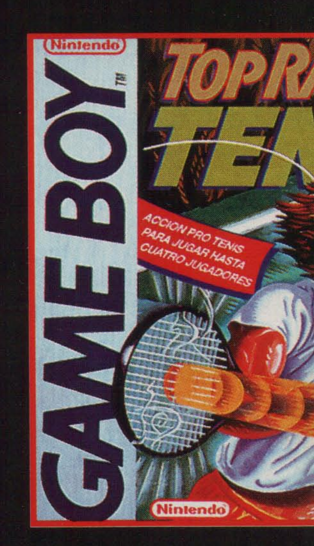


LA COMPAÑIA NIPONA

NACE NINT







Después de algunos meses de rumores e incertidumbres podemos por fin confirmar la noticia: la compañía japonesa Nintendo, una de las más importantes multinacionales del video juego, acaba de establecerse en España, y viene dispuesta a redoblar el impulso con que sus productos se han establecido hasta el momento en nuestro pais.

El catastrófico incendio que arrasó totalmente los almacenes de la distribuidora española Erbe, la firma que comercializaba en España la mayor parte de los productos Nintendo, tuvo consecuencias tan funestas como imprevisibles. El resultado final de tan trágico acontecimiento ha sido en último termino una ruptura -tras largas negociaciones- del acuerdo firmado entre Erbe y Nintendo para la distribución en España de los productos de esta, y en última instancia, ha sido el



A SE ESTABLECE EN NUESTRO PAIS

TENDO ESPAÑA







detonante que ha llevado a la gran multinacional del video juego a instalar en nuestro pais su propia delegación, que obviamente ha sido bautizada como Nintendo España.
Por ello la mayor parte de los cartuchos que se produzcan más allá de nuestras fronteras para la Game Boy y la Super Nintendo (excepto ciertos licenciatarios que podrán ser lanzados por otras distribuidoras españolas), así como estas dos propias consolas pasarán a ser lanzados al mercado por Nintendo España, que por supuesto, se ocupará de publicitarlos en los distintos medios audiovisuales de nuestro pais.
En lo referente a la Nes y a sus cartuchos, la firma Spaco S.A., que hasta el momento había sido la encargada de introducirla en España, continuara haciéndolo, gracias al mantenimiento del acuerdo firmado con la propia Nintendo.

AVALANCHA DE TITULOS

Pasados ya estos inciertos meses de inactividad, Nintendo viene dispuesta a pegar muy, muy fuerte en nuestro pais, y aunque van a ser muchos los títulos que presentarán al mercado en un corto espacio de tiempo, lo cierto es que uno en concreto brilla con luz propia y casi se erige en «abanderado» de este autentico «desembarco consolero»... estamos hablando claro está, de «Super Mario All Stars», el juego del que en estos momentos habla medio mundo.
Este increible título reune en un mismo cartucho cuatro





juegos que arrason en la Nes, las tres partes de «Super Mario Bros», y el poco conocido «Lost Levels» que sólo fue comercializado en Japón. Es decir que a un precio muy apetecible vamos a poder vivir a tope la «mariomania», con cientos y cientos de niveles, y por supuesto con gran calidad gráfica y sonora.
Nintendo continuará también apostando por algunos de los títulos que ya figurarán en el catalogo de Erbe, sobre todo el super simpático y divertido «Super Mario Kart», y el ya mítico «Starwing» uno de los juegos más revolucionarios -técnicamente hablando- creados para una consola, y que hizo uso por primera vez del ya famoso chip FX.
Y entre los nuevos juegos que a lo largo de los próximos meses Nintendo pondrá en circulación, tampoco faltan títulos de renombre.
Comenzando por el esperado lanzamiento de «Streer Fighter II Turbo», el juego que viene a poner la guinda a este exitoso clásico de las artes marciales, continuando por la versión Super Nintendo de «Bubsy», uno de los títulos más aclamados de los últimos meses, y pasando por «Battletoads», la estupenda creación de Rare, que nos visitará en Game Boy y Super Nintendo.

Por último están ya también dispuestos a ser puestos a la venta otros títulos que, sin venir rodeados de tanta espectación, si prometen no bajar en absoluto el nivel de calidad, como «Yoshi´s Safari» (un nuevo cartucho para el Scope), Zelda (el gran clásico -aun por descubrir en nuestro pais- que visitará la Game Boy), Top Ranking Tennis (un nuevo simulador deportivo para la portátil de Nintendo), y «Darwing Duck» y «Mystic Quest», dos cartuchos más para la Game Boy.

TODO UN FUTURO POR DELANTE

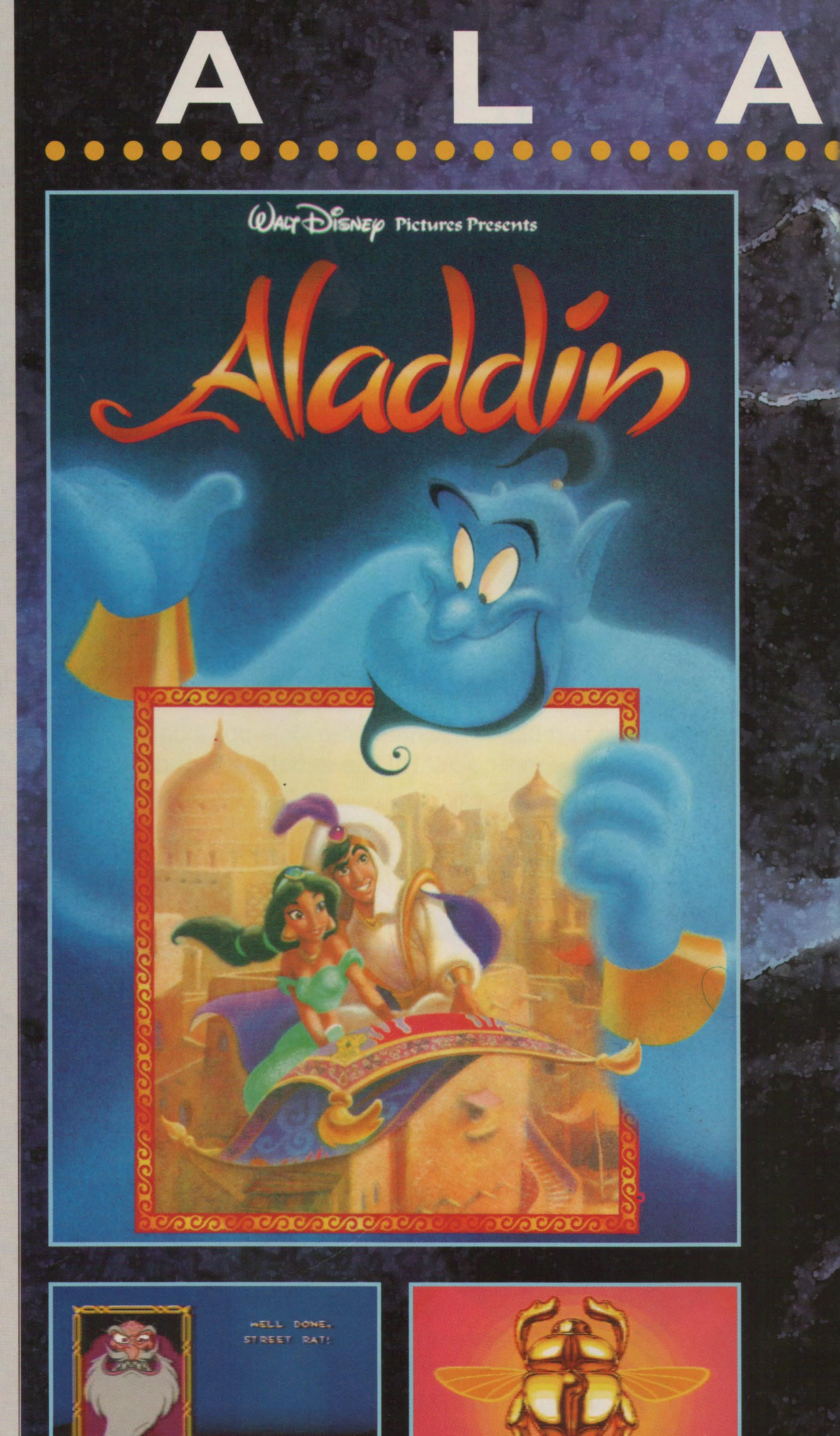
Asi es, como todos sabéis el mundo del video juego es un gran fenomeno todavía en expansión, y Nintendo es sin duda una de las principales causantes de su auge.
Esperamos por ello que su andadura en nuestro pais sea tan exitosa como en el resto del mundo, y confiamos que sus nuevos productos, ya sean cartuchos o consolas, sigan haciéndonos pasar tan buenos ratos.





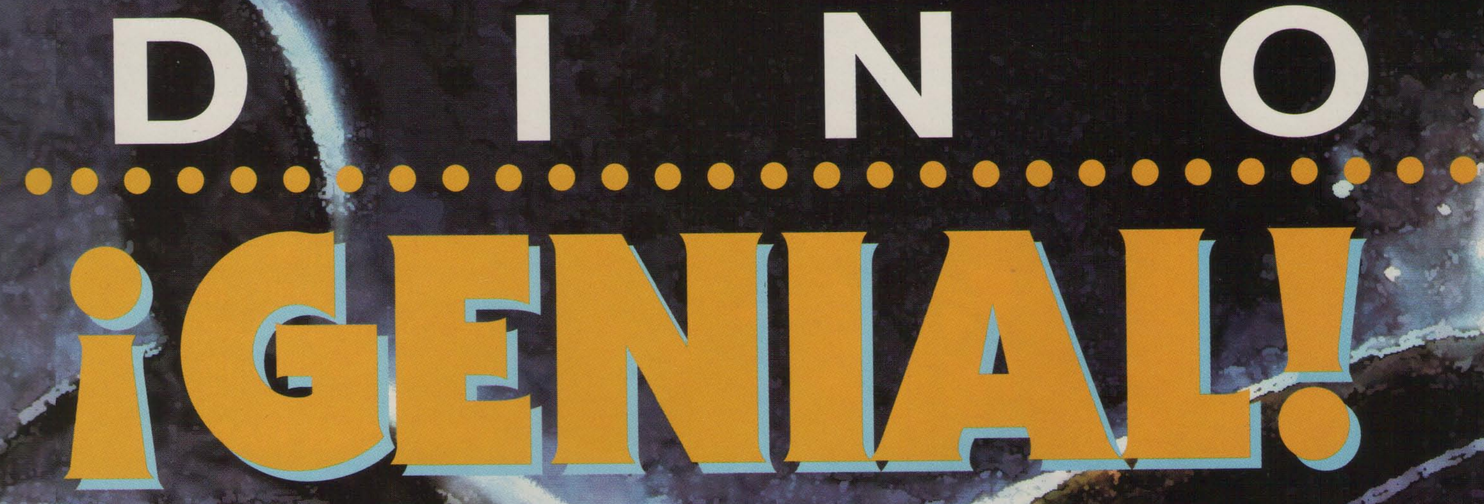
MEGA DRIVE

A L A



PASARELA : ALADINO
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA:
VIRGIN GAMES
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1

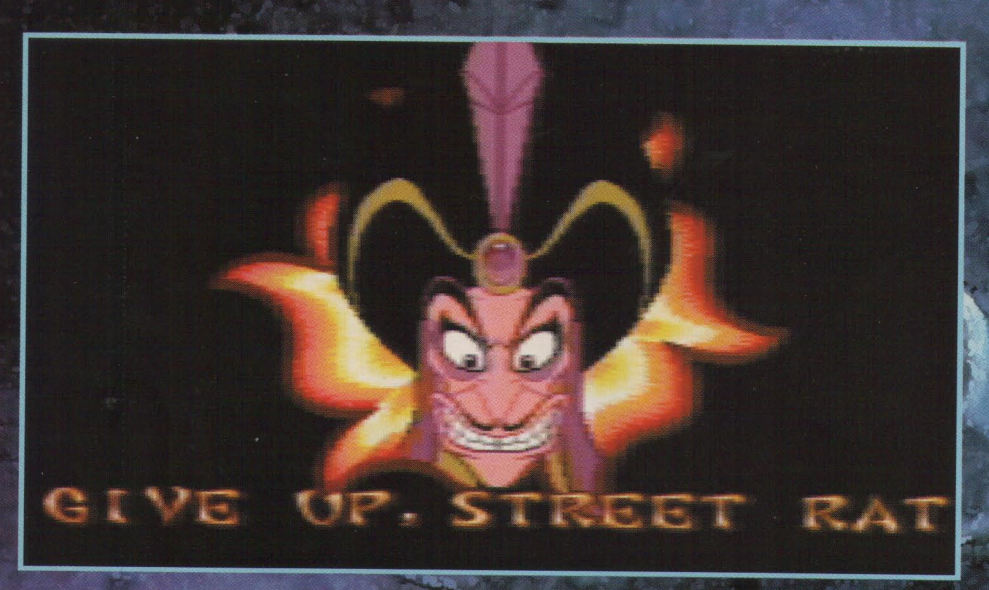
Cuando ya pasan casi diez meses del estreno en Norte América de tan alucinante película (recordemos que este tipo de producciones de Walt Disney se estrenan en España con un año de retraso), llega a nuestras consolas la versión Mega Drive de Aladino, un cartucho que te sorprenderá por sus increibles animaciones, coloristas gráficos e hiper-alucinantes músicas. Pura magia...



Lo cierto es que, a estas alturas de año, todavía nos sorprendemos con excesiva frecuencia . Cuando todos pensábamos que el super-éxito del año iba a ser un tal Bubsy, aparece en nuestras consolas un título que, aunque presente en la mente de todos, se encontraba un tanto olvidado debido al terrible retraso que su hermana mayor, la versión cinematográfica, estaba sufriendo. Nos referimos, por supuesto, a Parque Jurásico, cuyas primeras versiones comienzan a aparecer en este mismo número. Este Aladino es el último episodio de las serie. Bubsy es una pasada, Parque Jurásico es increible pero, este Aladino para Mega Drive es el mejor juego que vas a poder encontrar en dicha consola. Así de contundente.

LA MUSICA

Aparte de la gran calidad que imprime Walt Disney a todas sus producciones, estas inolvidables películas se han caracterizado, desde siempre,



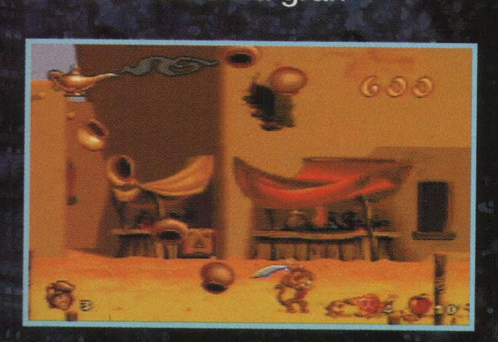


por su preciosa banda sonora. Desde la Cenicienta hasta Aladino, pasando por La Bella y la Bestia, La Sirenita, Blancanieves, y haciendo una mención especial a un título tan genial como Fantasia, todas, absolutamente todas, gozan de unas bandas sonoras cuyos mayores reconocimientos se encuentran en la gran cantidad de Oscars que han aportado a la productura. De entre todas ellas destacan, con luz propia, los tres últimos títulos que han visto la luz en nuestro país, La Sirenita, La Bella y la Bestia, y Aladino. En los títulos de crédito de dichas bandas sonoras se pueden encontrar un par de nombres que más de uno recordará (a nada que le guste el mundillo de las bandas sonoras). Efectivamente, nos estamos refiriendo a Howard Ashman y Alan Menken, los últimos grandes genios de la música, uno de los cuales falleció víctima de la implacable y cruel plaga del siglo XX.

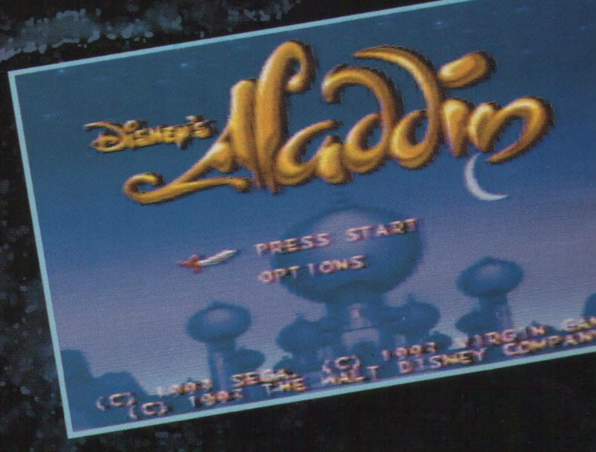
UNA OBRA MAESTRA

Ya que todos conocéis la historia de Aladino, pasaremos por alto este aspecto para comentarte directamente la maravilla de juego que vas a poder encontrar en las 16 Megas de este impresionante cartucho. Trás la presentación, en la que podremos escuchar las primeras notas de tan genial música, una pequeña intro nos revelará los detalles de tan triste historia. Ahora, llegamos al punto que tanto estábamos esperando, el punto en el que podremos observar las mejores animaciones que jamás hayamos visto en una Mega Drive...





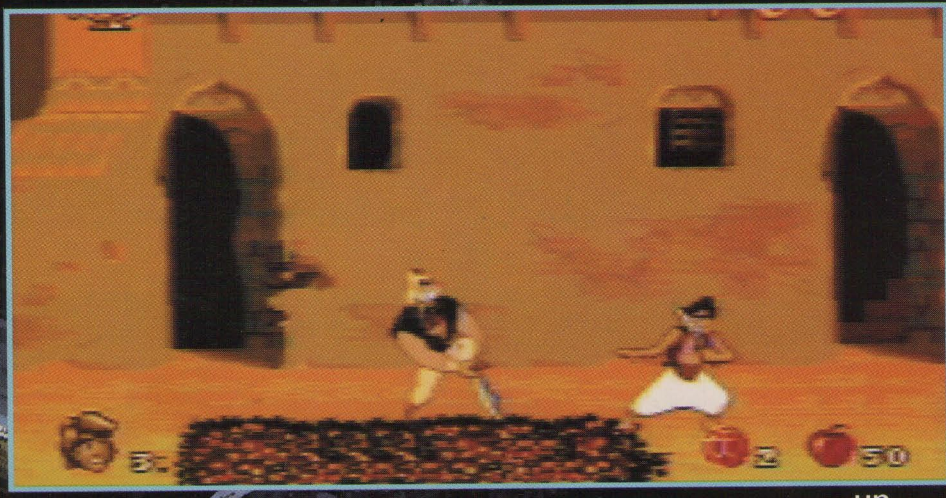


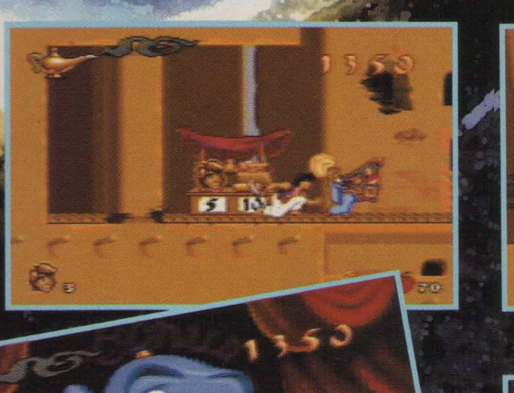


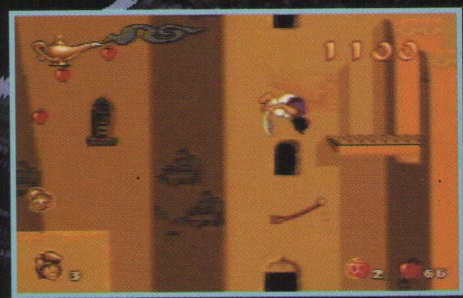
PERSIA Vs ALADINO

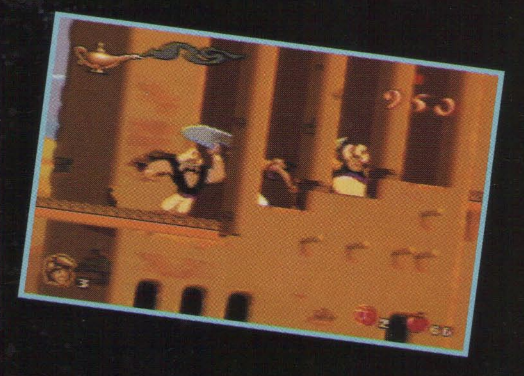
Muchos estaréis pensando que el Rey de las animaciones sigue siendo el clásico Prince of Persia. Yo no estaría seguro (aunque deje la duda en el aire), más que nada por que la animación no lo es todo en este mundo. La animación, como todo, se complementa con otras cosas, en este caso con la definición de los personajes, la utilización del color y la integración de estos en el decorado.

Aquí, justo aquí, es donde destaca este cartucho. Animación, decorados, colorido, definición, rapidez y un largo etcétera de aspectos que alcanzan la inusual nota de Sobresaliente. Todo ello consigue que realmente nos creamos la fantasía de estar jugando con una película de dibujos animados.





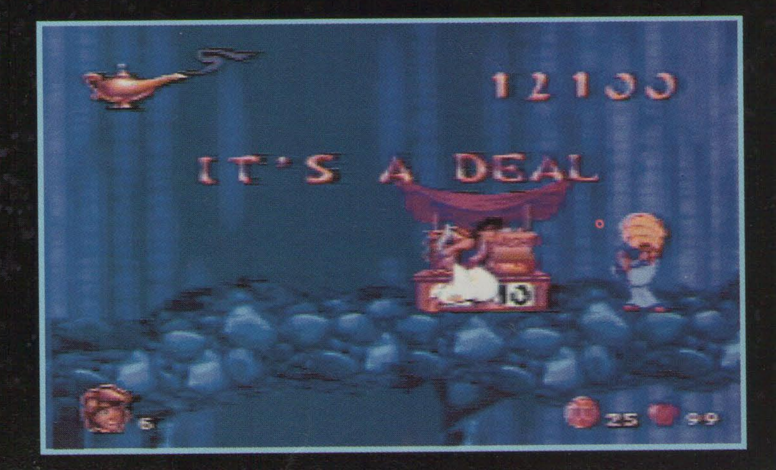




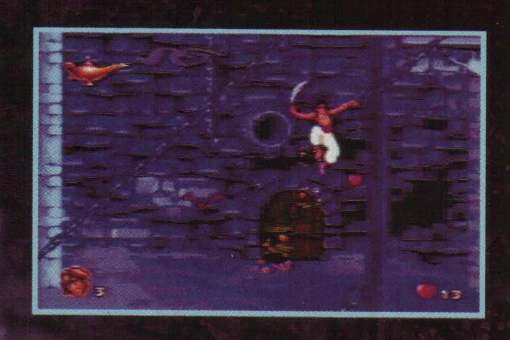














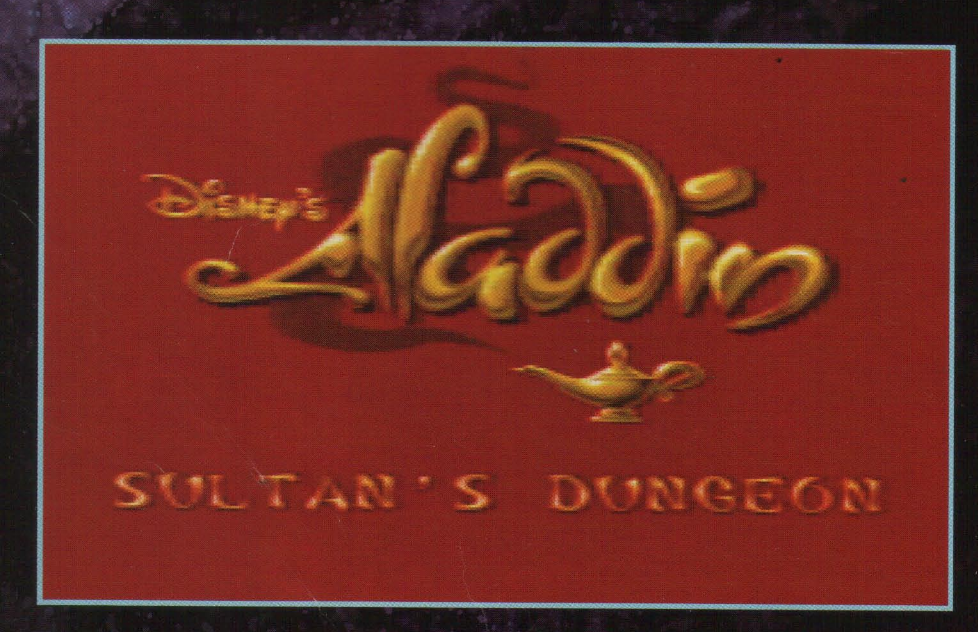

ACABANDO

Creo que queda todo dicho. Sega, que ya ha conseguido rozar la perfección con otros títulos, nos trae un cartucho que puede revolucionar el ya frenético mundo de las consolas. Aladino es, con diferencia, el mejor título del año. Al principio era Bubsy, después lo fue Parque Jurásico, hoy lo es Aladino y, en un futuro no muy lejano (quedan algo así como tres meses para que acabe el año) puede serlo cualquier otro título. El mundo de las consolas es así y, precisamente ese arte especial que tiene para sorprendernos constantemente es lo que le hace tan grande.

No lo pienses más, Jasmine necesita tu ayuda y tú, como buen caballero que eres, debes prestársela.

Es... Walt Disney.

Carlos Sanz Fdez.. "MAY"







SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
en tu Mega Drive
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por
NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.

PASARELA

GAME BOY

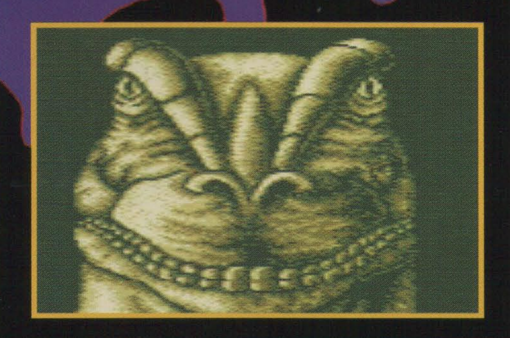
J U R A S



PASARELA:
PARQUE JURASICO
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: OCEAN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. FASES: 6
N. JUGADORES: 1

¡¡DINOS

Estamos a punto de comenzar el mes de Octubre, un mes en el que tanto el mundo del cine como el de los videojuegos están de enhorabuena, un mes en el que se estrenará la película más esperada de los últimos años, estamos hablando, por supuesto, de Parque Jurásico. Su versión consolera está en nuestras manos para que te contemos todos sus secretos que, desde ya, te adelantamos son muchos.





Si eres de este mundo, o por lo menos de alguno contiguo, tendrás en mente un par de palabras que, de un tiempo a esta parte, han sonado con excesiva frecuencia. Pequeñas palabras que nos recuerdan lo inmensos que fueron en su día los habitantes de este planeta. Simples palabrás que nos trasladan al lado más complicado y enigmático de la ingeniería genética. Un par de palabras que conseguirán que cine, televisión y video juegos entren en una nueva dimensión en que lo alucinante es cotidiano.
A falta del visionado de la

SIC PARK

película original, ¿qué mejor que empezar con este hiper-alucinante cartucho para Game Boy?

PRESENTANDO

Ya que hay que empezar por algún aspecto en concreto y, dado que todos ellos cumplen más que a la perfección, podemos comenzar comentándote la genial presentación de que goza el cartucho.
Trás la lectura del Copyright y el visionado del más conocido logotipo de todos los tiempos, un alucinante Tiranosaurio hará acto de presencia en el LCD de nuestra Game Boy, dando paso al menú de opciones en el que destaca una interesantísima opción que nos permitirá conocer un poco mejor a algunos de los habitantes de la isla (dinosaurios, por supuesto). Adornado con unas magníficas animaciones, se nos presentarán en pantalla ciertas informaciones que, aunque inútiles para el desarrollo del juego, si conseguirán, por lo menos, que entiendas algo más sobre el tema.
Lo que os hemos comentado es la prueba más palpable de que los programadores de este cartucho no han escatimado trabajo a la hora de elaborar este juego.
Con semejante tarjeta de presentación, esperamos impacientes el comienzo del juego en sí...

JUGANDO

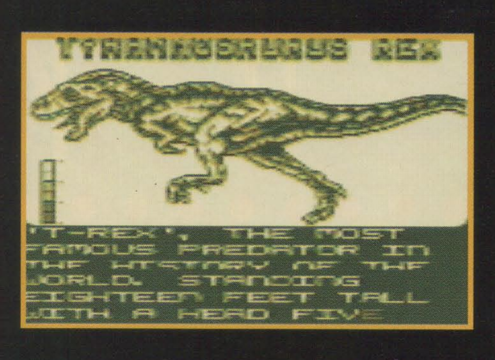
Trás aparecer en pantalla una breve descripción del tipo de misión que debemos completar, así como los objetivos principales de la misma, un personaje, el Dr. Grant, completamente desarmado, comenzará la mayor aventura jamás vivida en consola alguna. ¿Su objetivo? Principalmente rescatar uno por uno a sus compañeros de visita. Pero claro, buscar a un personaje a lo largo y ancho de un inmenso mapeado podría ser demasiado aburrido, por ello, se nos obliga a recoger ciertas cantidades de huevos de Velocirraptor que, una vez en nuestro poder, nos otorgarán la posibilidad de realizar ciertas tareas como abrir la puerta principal del Parque, hacer uso del embarcadero o, algo tan sencillo como abrir cualquiera de las puertas de las construcciones de la isla.

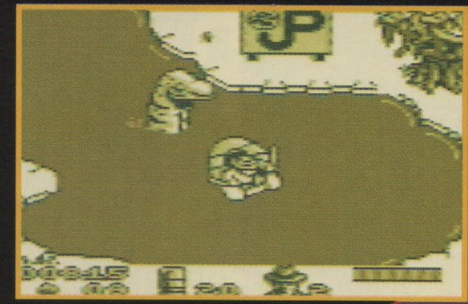
AURIZATE!!

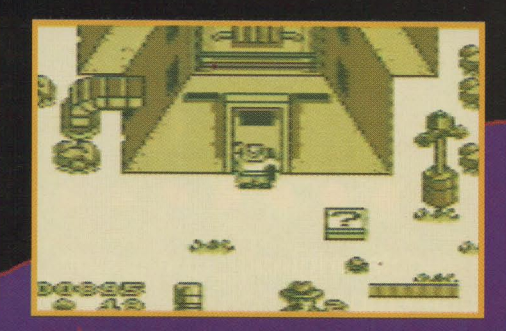
ARMADO HASTA LOS DIENTES

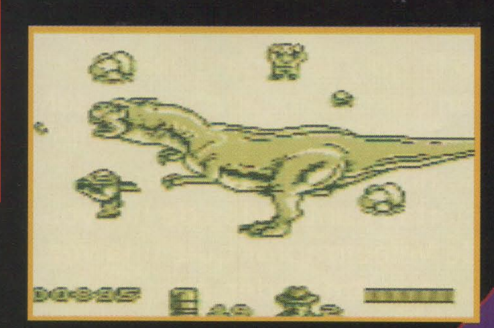
Para completar la aventura hay tres acciones fundamentales que debemos realizar.
La primera de ellas, recoger alguna de las armas que encontraremos en nuestro camino y que, obviamente, nos servirán para defendernos de nuestros enemigos de sangre fría. Como podéis comprobar, las hay de varias tamaños y alcance pero, eso sí, sea cual sea el arma que elijais (o que podais conseguir), debéis ser muy selectivos a la hora de utilizarlas ya que la escasez de munición será una constante durante todo el juego.

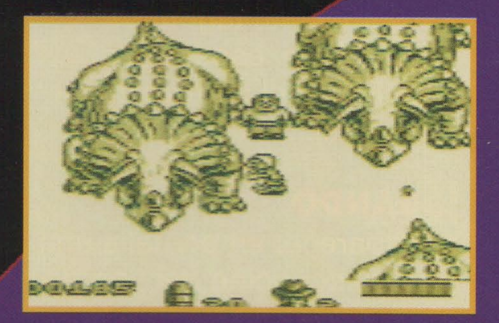














LOS DINOSAURIOS

La misión en si no va a ser tan sencilla ya que, una vez acabada la primera parte de la fase, que podiamos calificar de estilo aventura (aunque se dispare tanto como en el mejor juego de masacre), pasaremos a enfrentarnos con los más peligrosos e inmensos depredadores que jamás hayan habitado la tierra. Evitar una estampida de Triceratops o dominar los nervios cuando un inmenso Tiranosaurio corra trás nosotros y la pequeña Lex, son algunas de las más importantes misiones a las que debemos enfrentarnos. Por supuesto, con un buen puñado de nervios (bien controlados, por supuesto) y algún que otro truco para conseguir vidas infinitas o alguna otra ventaja, seréis capaces de llegar hasta la última fase en la que nuestro principal objetivo se centra en escapar lo antes posible de la isla. Un final triste para un argumento alucinante.

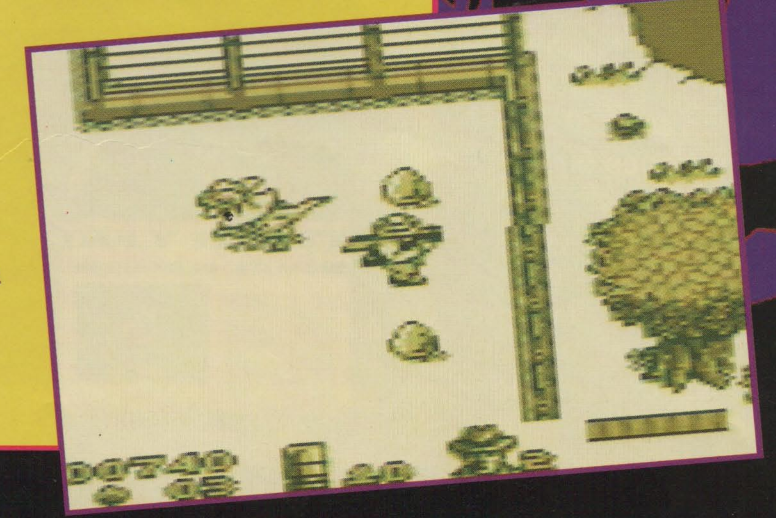
VALORACION

Aunque pueda pecar de haber estado deseando con terrible impaciencia la llegada de este cartucho, no se puede negar que el juego que nos ocupa es una maravilla en todos los sentidos. Tiene unos gráficos preciosos (con mención especial para los distintos dinosaurios de final de fase), la música y el sonido, aunque limitados por la capacidad de nuestra Game Boy, también muestra un gran nivel. ¿De movimientos? Bueno, suaves scrolles, acertadas

PISANDO HUEVOS

Con esto no queremos decir que debais llevar la aventura con excesiva tranquilidad, todo lo contrario, en cada sector del juego se os asignará un número determinado de huevos a recoger que se irá incrementando a medida que avanzamos de misión en misión.

Una vez recogidos todos, y como por arte de magia, aparecerá ante nosotros la indispensable tarjeta que nos da acceso a la siguiente zona, aunque, esto es tema de otro recuadro...









animaciones y todo lo que queramos.
Si a esto le unimos el hecho de que el juego te introduce de lleno en la acción y que además te engancha pese a la terrible dificultad que entraña, no nos queda otro remedio que afirmar que este Parque Jurásico para Game Boy ha superado con creces lo que todos esperábamos de este título.
Señores de Ocean, nos han vuelto a demostrar que, en esto de las licencias cinematográficas siguen siendo los mejores. Siguiendo este camino, desde luego que lo serán por mucho tiempo. ¡Chapeau!

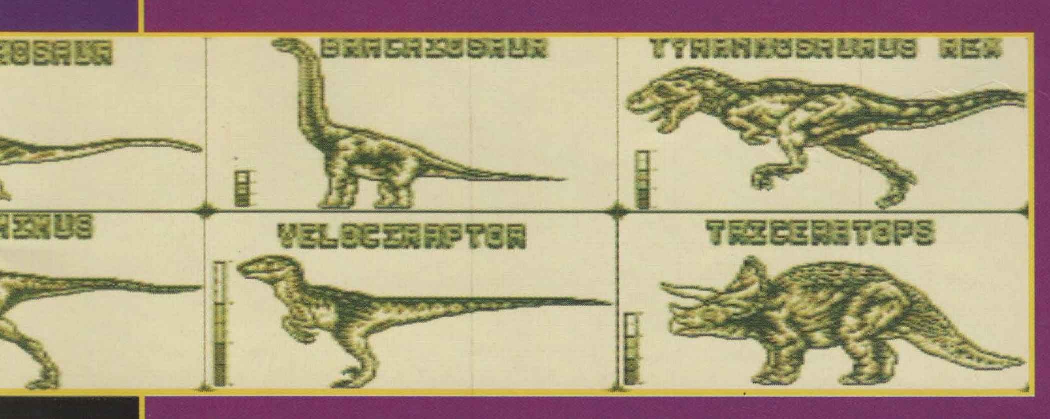
Carlos Sanz Fdex. "MAY"

TARJETAS

Las tarjetas de acceso son los objetos más importantes de la aventura ya que, con ellos, tendremos acceso a zonas reservadas tales como las salas de control, el puente de entrada al parque, el embarcadero y un largo etcétera que sería imposible enumerar.
Estas mismas, en conjunción con los ordenadores centrales, nos permitirá desactivar o activar ciertas zonas de seguridad que debemos atravesar a lo largo de la aventura.
En definitiva, si no tienes tu tarjeta... buscalá.

LOS "BICHOS"

Helos aquí. Son los seres más inmensos que jamás han habitado el planeta Tierra (si, si, esa cosa que antes era azul). Aunque existen muchas teorias acerca de su extinción, la que hasta ahora cuenta con más adeptos se refiere a la caida de un super-meteorito que, al chocar con la Tierra inundó toda la superficie terreste de polvo, impidiendo que los rayos solares llegasen a la superficie del planeta. A causa de esto, perecieron.
Por supuesto, aquí te mostramos unas cuantas instantáneas que uno de nuestros fotógrafos realizó horas antes de dicha colisión. Lo que no sabemos todavía es... ¡¿Como sobrevivió a tan épico desastre?!





MEGA DRIVE

FANTAST



Pasarela: FANTASTIC DIZZY
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: CODEMASTERS
N. Jugadores: 1

Todos aquellos fanáticos usuarios de ordenadores de ocho bits (que muy posiblemente estén ya entraditos en años), recordarán con mucho cariño a un simpático personaje del que se hicieron mil y un títulos. Codemasters, sus creadores, lograron con el bajo precio de sus productos que dicho personaje se introdujese en el corazoncito de todos los ocho-biteros.

¡QUE TIEM

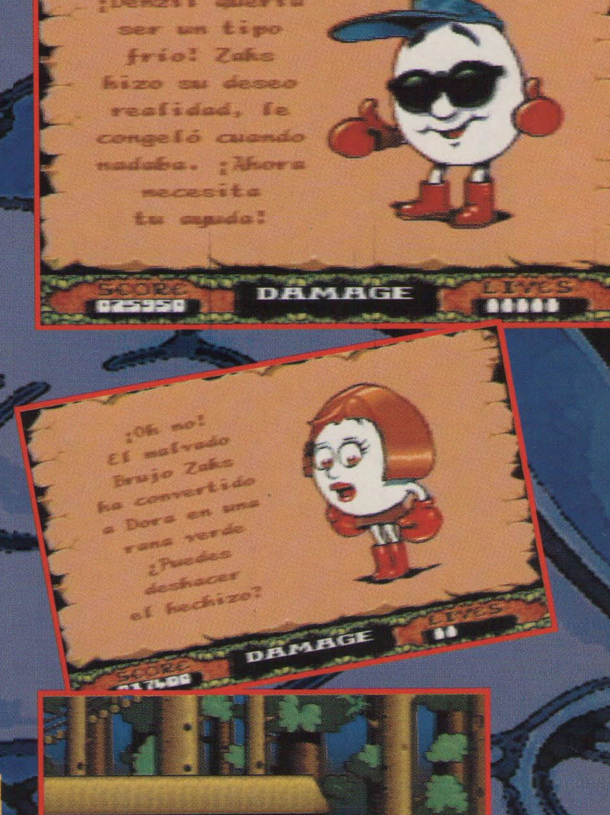
Como ya te hemos contado, Codemasters, empresa que en sus comienzos se dedicaba exclusivamente a la venta de productos a bajo precio (algo que no tiene nada que ver con baja calidad), consiguió que uno de sus personajes, el valeroso y orondo Dizzy,

IC DIZZY

protagonizase una serie de aventuras que, aunque simples en su desarrollo, enganchaban a la pantalla de la misma forma que lo hace el más adictivo de los matamarcianos. Justo es reconocer que tampoco tuvieron un éxito excesivo, pero estamos completamente seguros de que

DE LOS OCHO A LA MEGA DRIVE

Obviamente, el tiempo no pasa en balde y lo que en su día era un programa con simpáticos gráficos y agradables melodías típicas de un Spectrum, hoy es un cartucho de una cantidad considerable de megas, unos gráficos y «scrolles» realmente espectaculares y unos efectos y músicas típicas de los mejores chips de sonido japoneses.



LA FAMILIA DIZZY

He aquí la última foto de familia que pudimos conseguir de nuestros queridos amigos. Como familia original que son, los problemas que se les han venido encima son tan originales como ellos mismos; uno ha quedado convertido en rana, el otro se ha quedado dormido para la eternidad, otro se ha quedado atrapado dentro de un cubito de hielo, y así, hasta seis situaciones, a cada cual más estúpida.



POS!

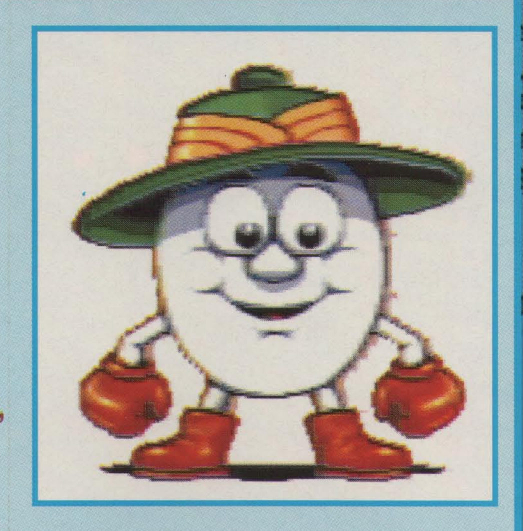
cualquier persona que presuma de haber conocido este mundillo desde sus comienzos, contestará SI a la pregunta: ¿conoce usted a Dizzy?

Antes de nada, debo haceros una advertencia: este juego es una auténtica aventura como las de antaño, esto es, coge objeto aquí y dejalo allí. Nada de hablar con la gente, de preguntar, de responder, nada. Eso sí, hay que tener mucha, mucha habilidad para acabar con él. Estais sobre aviso.





DIZZY



Dizzy nació hace unos cuantos años en el seno de una familia británica que, trás unos comienzos como compañia de software familiar, pasó a convertirse en una de las productoras de software más importantes de Europa. Dizzy, en concreto, protagonizó varios títulos en ordenadores como el Spectrum y el Amstrad.
El que ahora Codemasters nos presente dicho personaje en nuestra Mega Drive, es un claro signo de que, lo antiguo, no siempre es lo peor.



EL JUEGO

Tras el rollo que os he soltado, llega por fin el momento de contaros la mecánica del juego que, por otra parte, es tan simple como el mecanismo de un chupete.
Trás haber sido raptada al completo la familia de Dizzy, nuestro simpático héroe debe lanzarse a la aventura en busca de mil y un objetos. Objetos cuya utilidad puede llegar mucho más lejos de lo que nuestra consolera mente pueda aventurar.
Por ello, os recomiendo que le echeis ganas y paciencia al asunto si no quereis acabar recluidos en el psiquiátrico del pueblo vecino.
Para los que seais un poco más mayores, comparad el desarrollo de este juego con el de títulos como "Everyone's a Wally" o "Three weeks in paradise" (ambos de Spectrum).

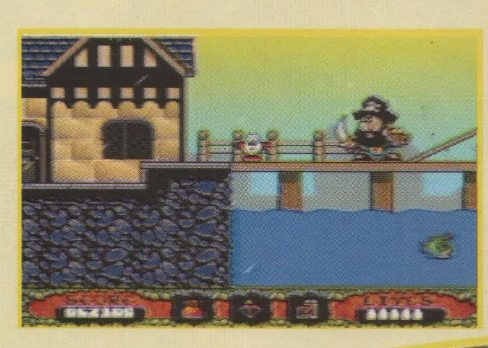
RESUMIENDO

Siempre se agradece que se versionen juegos antiguos que causaron sensación en su momento, pero esto se agradece más aun cuando el personaje o título es alguien tan





VIDEO-AVENTURAS



Hace algún tiempo, en los ordenadores de ocho bits (léase Spectrum, Amstrad, etc.) se hicieron famosos un peculiar tipo de juegos: las video aventuras. Compañías como, MICRO GEN que lanzó títulos como Three Weeks in Paradise, o Everyone's a Wally, OCEAN con Batman o Head over Heels, o ULTIMATE con Knight Lore o Alien 8, cosecharon los mayores exitos en este género.





conocido como este Dizzy. ¿Os imaginais que algún día versionansen juegos como el ya mentado "Everyone's a Wally" o el mismísimo "Knight Lore"? Solo de pensarlo se me saltan las lágrimas.
Pero bueno, como esto último parece poco más o menos que imposible, concluiré diciendo que, tanto gráficos, como movimientos, como scrolles, como sonidos, como músicas, esto es, todo, está cuidado al detalle, con mención especial para el efecto de la pantalla de título. Realmente curioso. Indispensable en cualquier colección... y más si eres de los veteranos.

EDUARDO MANOSTIJERAS

PUZZLES

Los pergaminos que encontraremos en nuestro camino nos proporcionarán vidas extra que, sin duda, serán muy valiosas a la hora de llevar a buen puerto la aventura. Por desgracia, el ordenador no nos entregará la vida por las buenas, para conseguirla, debemos resolver un sencillo puzzle en un tiempo determinado, y es que, como se suele decir, el que algo quiere, algo le cuesta.



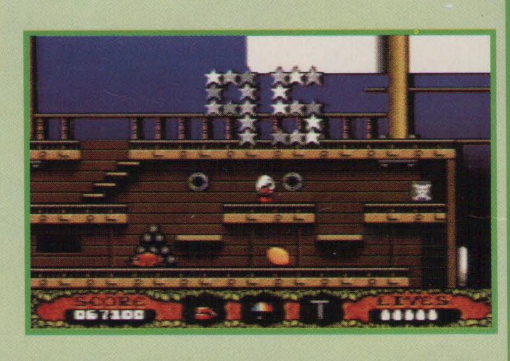




ESTRELLAS



Fantastic Dizzy utiliza un sistema muy, muy original para indicarnos que tanto por ciento de la aventura hemos completado.
Cada vez que resolvamos alguno de los problemas que se nos presentan, accederemos a una nueva zona con más pantallas (y por supuesto, más objetos). En dichas pantallas encontraremos estrellas que, al ser recogidas, se descontarán del indicador de estrellas (y que al comenzar marca 250).
Por ello, es tremendamente importante que recojas todas las estrellas que encuentres ya que, de lo contrario, nunca sabrás con exactitud que porción de aventura te queda aún por resolver.





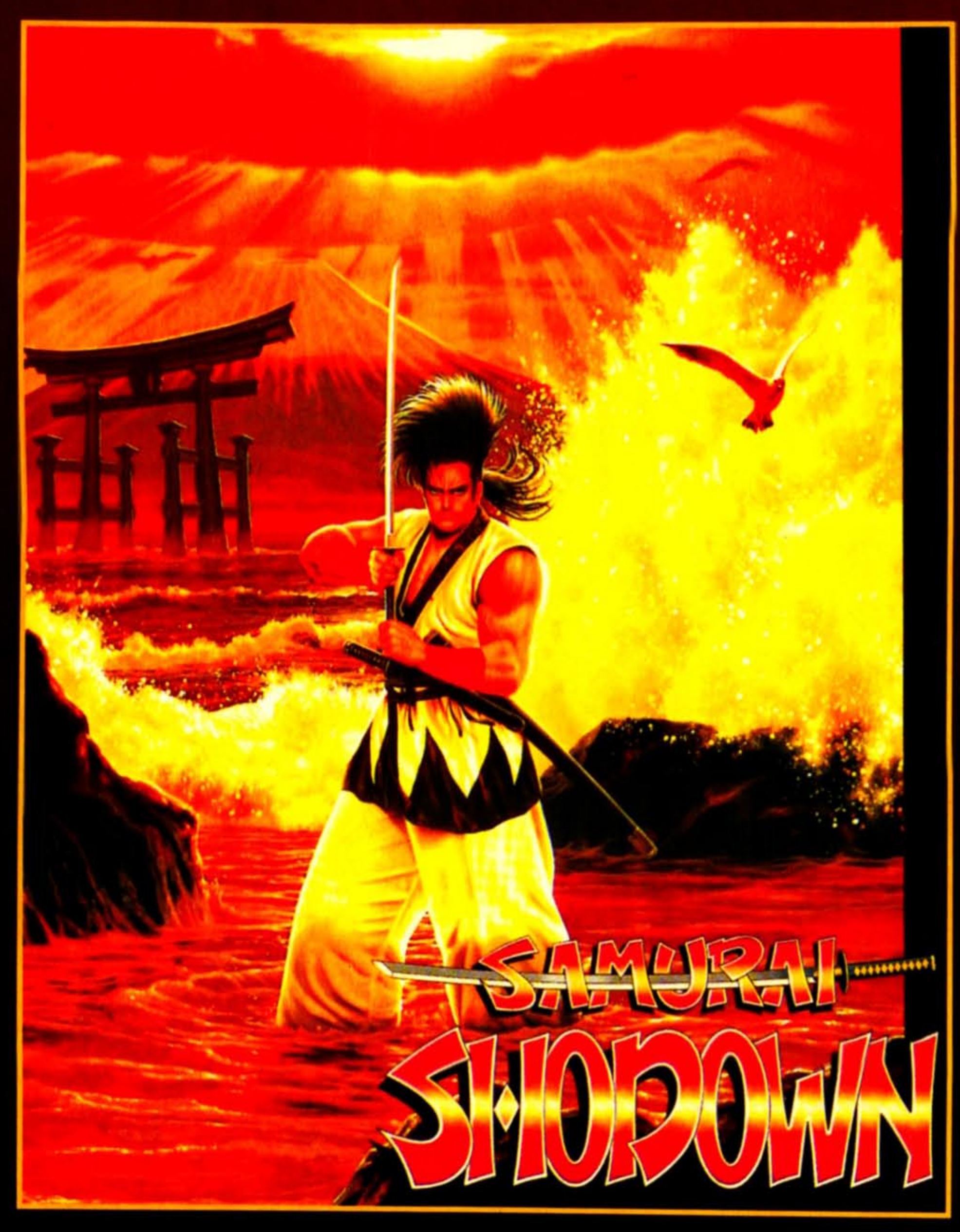
NEO GEO

S H O

SAMURA

PASARELA: SAMURAI SHODOWN
CONSOLA: NEO GEO
COMPAÑIA: SNK
DISTRIBUIDOR: LASP
N. FASES: 12
N. JUGADORES 1 ó 2

Un nuevo juego para la consola Neo Geo es siempre todo un acontecimiento aunque, como en este caso que nos ocupa, el cartucho no aporte ningún tipo de innovación técnica. Como siempre, los señores de SNK se han servido de unos gráficos espectaculares, unos movimientos alucinantes y unas músicas y efectos de escándalo, para presentarnos un cartucho realmente divertido que te enganchará desde el primer momento.



Sabemos que los cartuchos de Neo Geo son las mismas placas de las máquinas recreativas con un poco de plástico cubriéndolos.

Sabemos que SNK amortiza sus producciones gracias a las coin-op y a los cartuchos de la consola Neo Geo que posteriormente pone a la

D O W N

I SHODOWN













venta. Sabemos que cualquier cartucho de Neo Geo, por poco original que este sea (como ocurre con el caso que nos ocupa), es una auténtica pasada. Lo que no sabemos realmente es lo que se podría llegar a hacer con las 330 Megas de memoria máxima y el alucinante hardware que incorpora la consola, si algún día alguien se decidiese a programar algo diferente a lo que estamos acostumbrados a ver habitualmente.

Por el momento, debemos congratularnos ya que, el control a que somete SNK a todos aquellos productos destinados a su hija prodigio, permite que todos sus lanzamientos sean siempre realmente alucinantes.

Este «Samurai Shodown» es prácticamente idéntico a «Art of Fighting» o «World Heroes 2», por tanto, será tan espectacular como ellos.

Es bastante inútil que te explique el sistema de juego que utiliza este cartucho ya que se engloba, como habrás podido comprobar por las imagenes, en ese grupo selecto al que solo tienen acceso cartuchos como el ya mentado «Art of Fighting» o el mismísimo «Street Fighter II».







CUESTION DE PESO

No se quien será el majo que se plante delante de semejante ser. En las instrucciones no viene el peso (tampoco lo que queremos saber), pero viendo las imagenes, nos imaginamos que debe andar por encima de los cuarenta kilos... por lo menos.



P.D. Ten cuidado por que reparte de lo lindo.





VARIANDO

Por ello y por que no aporta nada nuevo, lo importante en este tipo de cartuchos es la variedad y sobre todo la espectacularidad. Variedad, desde luego que la vamos a tener, el juego incorpora hasta un total de doce personajes, cada uno con su propio escenario. Hablando ya de los golpes disponibles, mejor ni hablar por que, entre los golpes clásicos, las armas especiales que incorpora cada luchador, los golpes especiales típicos de este tipo de juegos y los movimientos que pueden realizar algunos de los animales que acompañan a ciertos luchadores, la lista de estos podría ser realmente casi interminable.

Otro aspecto en que destacan los cartuchos de Neo Geo es en el alucinante tamaño de los sprites de los personajes. En este cartucho, podremos encontrar desde luchadores minúsculos (en este caso, luchadora) como Nakoruru, a luchadores que necesitarán de toda la pantalla para poder ser representados (y no estoy exagerando nada) como es el caso de Earthquake.





EDUARDO MANOSTIJERAS



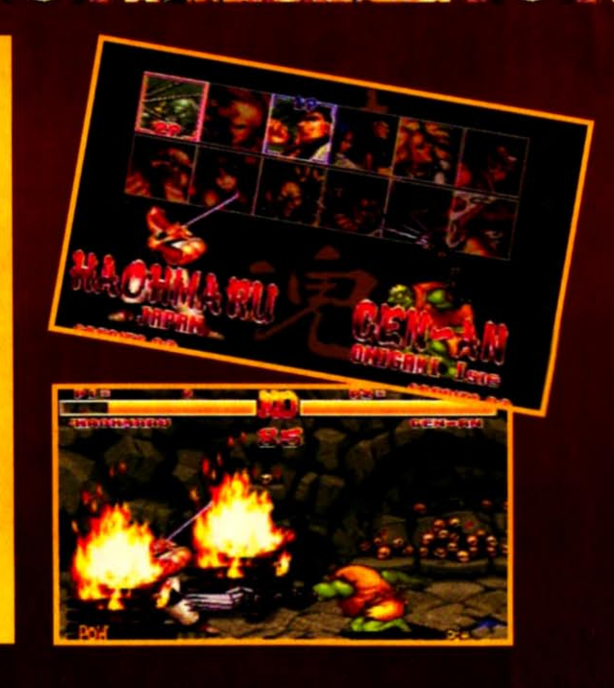
¡Es el! ¡el inigualable, majete y guapetón... Eduardo Manostijeras! Trás su última operación de cirugía estética, este es el "careto" que exhibe nuestro querido compañero (comprenderéis que trabajar con una persona así en la redacción es bastante desagradable). Como podéis ver, es toda una estrella de los videojuegos.



NAKOROKU



Con tan sólo diecisiete añitos, ha sido ya capaz de acabar en más de una ocasión incluso con el mismísimo Earthquake (si, si, el orondo personaje del otro recuadro). Eso es una mujer sufrida y responsable, y lo demás son tonterías (me acabo de ganar unas cuantas amigas, ¿verdad?).









DISFRUTA A TOPE

Todavía recuerdo los días en que todos los jugones nos asombrábamos al conocer la noticia de que se ponía a la venta un ordenador que respondía al nombre de Spectrum y que iba a tener la interminable cantidad de memoria de ¡128 Ks!... ¡Guau! Es cierto que hay algunos programas para compatibles que superan con creces las 15 megas de que consta este cartucho (más o menos los 118 megabits que aparecen en la carátula del juego), pero lo que parece realmente increible es que se utilicen esas más de 15000 Ks. en un juego de lucha (comparadlas con las 128 de los más modernos Spectrums). Resumiendo: increibles gráficos, alucinantes movimientos, inmensos sprites, marchosas músicas, escandalosos efectos y variedad a tope, ¿qué más quereis? ¿Un poco de originalidad? No desesperéis, tal vez a la próxima...



Dr. Jones

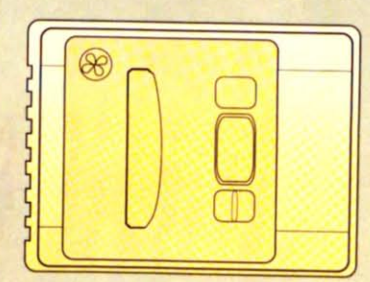








SUPER NINTENDO



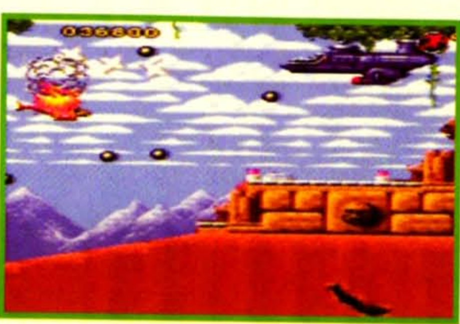
Pasarela:
JAMES BOND JR
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañia: T-HQ
Distribuidor: DRO SOFT .
N. Fases:7
N. Jugadores: 1

J A M E S B

JUGANDO A



Trás haber soportado, con toda la paciencia del mundo, los mil y un títulos que han aparecido bajo la silueta de nuestro amigo Bond (incluidos los de nuestro agente subacuático, James Pond), T-HQ, de la mano de Dro Soft., nos invita a meternos en la piel del primogénito de este, un chavalote con apariencia un tanto rígida que nos proporcionará más de un quebradero de cabeza...





T-HQ comienza su andadura en el mercado consolero español de la mano de Dro Soft. A la espera de la avalancha de títulos que próximamente nos servirá dicha compañia (entre ellos destacan algunos juegos de Super Nintendo como Tazmania y Home Alone 2), nos disponemos a presentarte un cartucho cuya apariencia exterior dicta mucho de lo que vamos a encontrar en él, un juego bien diseñado y divertido que peca en un aspecto fundamental como es la dificultad (excesiva en este caso).

SEAMOS ORIGINALES

Hay ciertos momentos en que uno llega a pensar que la palabra imaginación no es, ni

BOND JR

A SER PAPA

mucho menos, de este mundo (por lo menos de este mundo consolero). Leer ciertos manuales de instrucciones nos demuestra el interés que ponen ciertas compañias en cuidar a sus usuarios. Coge un nombre medianamente conocido, cuenta una historia de chinos sin pies ni cabeza y echate a dormir.
Lamento que la bronca se la estemos hechando a este James Bond Jr. que, por otro lado, supera el exámen de calidad con cierta holgura.

EL JUEGO

Llegados a este punto, voy a pasar a explicarte, un poco por encima, los pros y los contras de este cartucho que, en ambos casos, haberlos haylos. En primera instancia, lo que más choca, aunque más como nota anecdótica, son los movimientos de Junior, un tanto rígidos y antinaturales. Sabemos que es una tonteria, pero si estais con algún amigo, seguros que os reís mucho.
Lo que si vamos a encontrar en este juego es variedad. Correremos por túneles, pilotaremos potentes cazas y helicópteros, así como alguna que otra lancha fuera borda. Por supuesto, disponemos de un buen arsenal de armas que podemos ir recogiendo a lo largo de la aventura y que, por otro lado, reducirán en mucho el trabajo que supone aniquilar cientos de enemigos.

EXTRAÑO

Con lo que te hemos comentado puedes hacerte una idea un tanto superficial de lo que puedes encontrar en este cartucho. Yo te adelanto que tu perimera impresión va a ser de total excepticismo. Por suerte, ese excepticismo se tornará en diversión una vez te acostumbres a sus movimientos y al pequeño descontrol que impera en la pantalla.
A lo que no te vas a acostumbrar, y te lo adelanto desde ya, es a la terrible dificultad que se respira en el ambiente. Si conseguir pasar de la primera fase ya nos resultó complicado, hacerlo en las posteriores se nos antoja una tarea un tanto imposible. ¡Menos mal que alguien invento los pokeadores automáticos!
Lo dicho: Extraño.





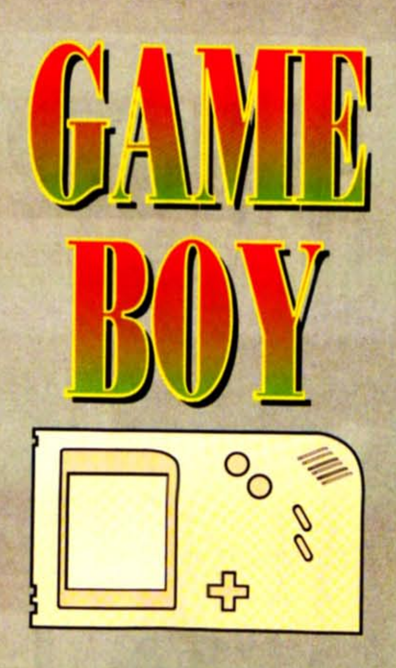






DOCTOR JONES





PASARELA:
DR FRANKEN 2
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: ELITE
Nº JUGADORES: 1



No cabe duda. Puede que el Dr. Franken sea un científico de inigualable talento, pero desde luego no se puede decir que sea un hombre de suerte. Apenas solventados los problemas que le acuciaron en la primera parte de sus aventuras, nuevas vicisitudes le acaban de traer de vuelta a la pantalla de nuestra querida Game Boy.

En efecto, nuestro peculiar hombre de ciencia, capaz de dar vida a una criatura tan asombrosa como Frank, ha «pinchado» en algo tan vanal como es preocuparse de pagar las facturas, y ahora el acoso de los acreedores está a punto de conseguir que el Doctor y su entrañable monstruito sean puestos de patitas en la calle.

Por supuesto que Frank no está dispuesto a pemitir que la «hermosa» mansión en que nació pase a manos de otros inquilinos y por eso, con toda la rapidez que su maltrecho cerebro le ha permitido, ha elaborado un plan de emergencia para obtener «dinerito fresco» con que hacer frente a las deudas contraidas por su «papaito» el

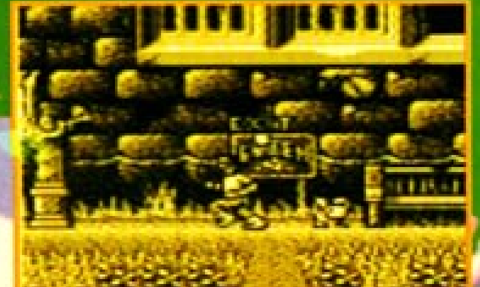
OBJETOS Y MAS OBJETOS

Repartidos a lo largo del interior y del exterior de la mansión, podremos encontrar muchos objetos, que nos permitirán abrir puertas cerradas, lograr acceder a zonas infranqueables, activar mecanismos, etc...

HAS ENCONTRADO:
PESCADO
EL BOSQUE ESTA HUMEDO: PON EL PESCADO EN ALGUN SITIO SECO
BIEN HECHO:

DR FRANKEN II







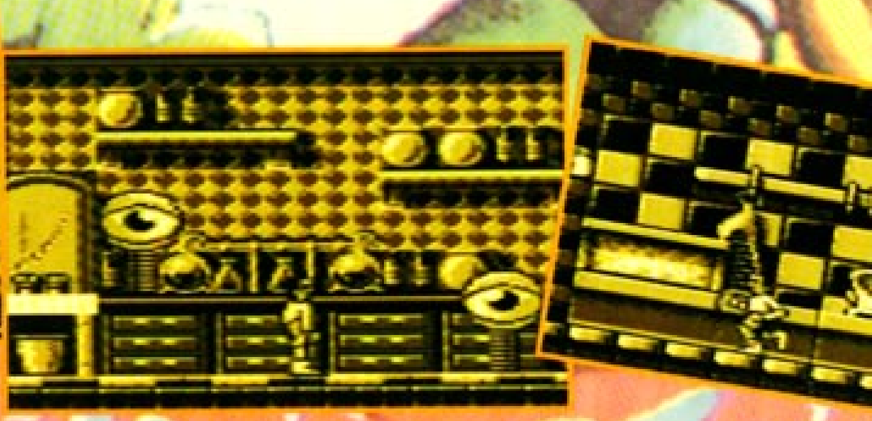
FRANKAMENTE BUENO

Dr. Franken.
Básicamente, su idea no es otra que recuperar una tablilla de oro con la imagen de Bitsy, la novia de Frank, que el «cabeza loca» del Doctor rompió en varios fragmentos que ahora se encuentran desperdigados por localizaciones muy dispersas: bosques, jardines, el oceano e incluso el mismísimo Egipto.

MANOS A LA OBRA

Pues si, en efecto tras esta breve introducción, llega el ansiado momento de que nuestras consoleras manos se pongan a trabajar para ayudar a nuestro amigo Frank en su misión de busqueda. Y es entonces cuando llega la sorpresa, por que no es precisamente un arcade de habilidad -que es lo que cabría esperar- lo que Elite nos ha preparado, sino una compleja y vasta video aventura (el juego tiene más de 200 pantallas). Esto equivale a decir que además de tener que esquivar a los enemigos que nos acosen, nuestra mayor preocupación va a consistir en encontrar objetos que nos ayuden a progresar en nuestra aventura,





NO ESTAMOS SOLOS

En ciertos lugares del mapeado nos encontraremos con otros personajes, que a menudo nos solicitarán que les entreguemos objetos o que les resolvamos algún problema antes de ayudarnos.









siempre eso si, que seamos capaces de descifrar donde y como podemos utilizarlos. Dicho de otra forma, para jugar con este Dr. Franken 2 vais a necesitar dosis similares de habilidad, ingenio, paciencia y persistencia, por que realmente el juego nos ofrece un desafio enorme a nuestra capacidad «jugona». De hecho, os adelantamos ya que este cartucho es realmente dificililllo, y sólo en cogerle un poco el «truquillo» y empezar a avanzar un poco en la aventura vais a emplear unas cuantas partidas y bastantes horas.



LAS MISIONES

Algunos personajes nos pedirán que les ayudemos antes de dejarnos pasar, como esta simpática abuelita, cuyo gatito tendremos que rescatar del árbol.



CUESTION DE TIEMPO

Aunque en otras ocasiones hayamos criticado una excesiva dificultad como factor negativo de otros cartuchos, en esta ocasión el hecho de que cada nuevo problema que nos surja en el transcurso de esta «monstruosa» aventura sea aun más dificil que el anterior, en realidad sólo nos asegura horas y horas de diversión, por que a diferencia de los clásicos

LA TABLILLA DE BITSY

Encontrar las piezas que componen la tablilla de oro con la imagen de la novia de Frank es nuestro principal objetivo, y desde luego una labor nada sencilla... os lo podemos asegurar.

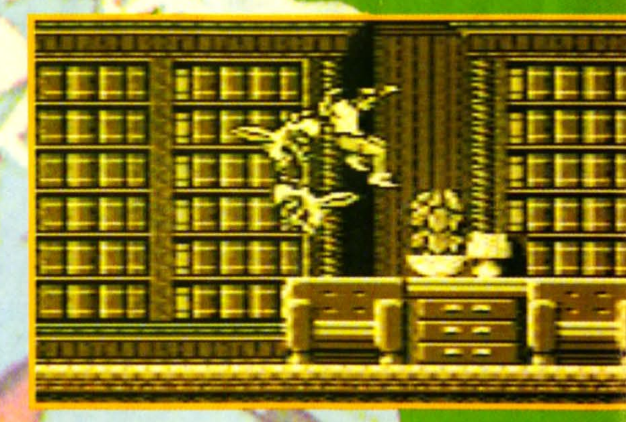


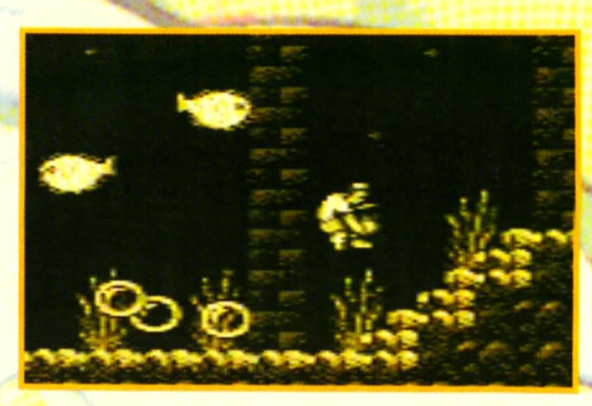














arcades, completar este «Dr.Franken 2» puede ser cuestión de meses. Por suerte eso si, el juego nos permite salvar la partida en cualquier momento y también nos ofrece un sencillo sistema de «passwords» para poder volver a jugar allá donde nos hubiesemos quedado en la última partida. Por lo demás sólo nos resta decir que el juego tiene unos gráficos realmente buenos, que la melodía que nos ameniza la partida es muy agradable, y sobre todo que todos los textos del juego han sido traducidos a nuestro idioma, detalle muy de agradecer a los señores de Elite.

 MR.LYNCH



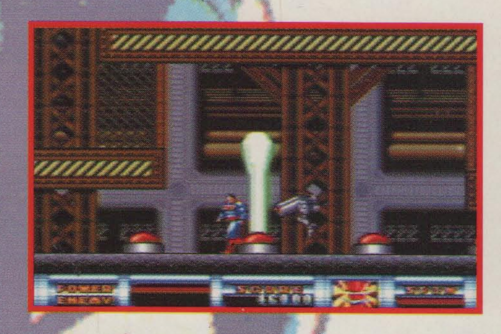
MEGA DRIVE

PASARELA: SUPERMAN
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA:
VIRGIN GAMES
N. FASES: 5
N. JUGADORES: 1

Ahora que se ha creado la polémica con la muerte de Superman y su «comiquera» e inminente resurrección, Virgin Games ha aprovechado este momento de desconcierto para lanzar al mercado un producto cuyo protagonista, Superman, mantiene el privilegio que supone ser el super-héroe más querido por todos los terrestres (y quizás también por quienes no lo son).

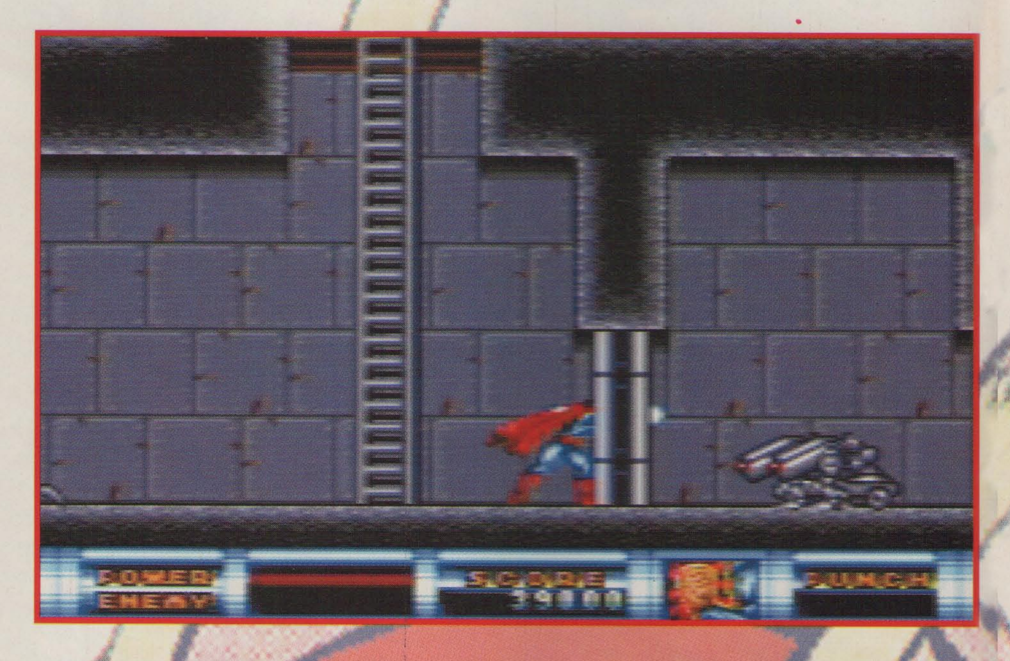


SUPERMAN





Cuando Marvel comics decidió hace algún tiempo que la vida de Superman había llegado a su fin, una pequeña lágrima salto de todos aquellos niños, jóvenes y mayores que, en su día, habían disfrutado con las aventuras de tan apuesto héroe. Todos pensamos en un golpe de efecto por parte de la editora para conseguir una buena cifra de ventas que, por aquel entonces, había descendido hasta mínimos realmente preocupantes. Lo cierto es que, de aquel comic en que Superman perdía la vida se vendieron millones de copias en todo el mundo. Su vuelta a la vida se ha visto cuestionada desde todos los sectores pero, como reza el dicho, "los grandes héroes nunca mueren" y, pos supuesto, Superman no iba a ser menos.



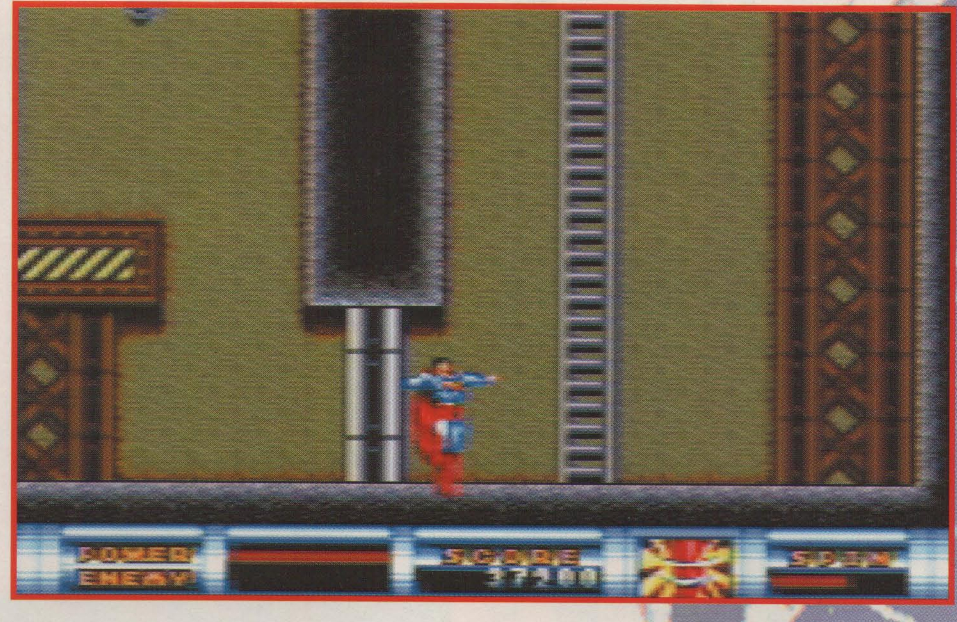
RE DE ACERO

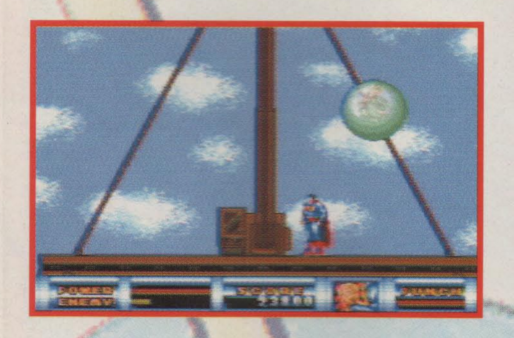










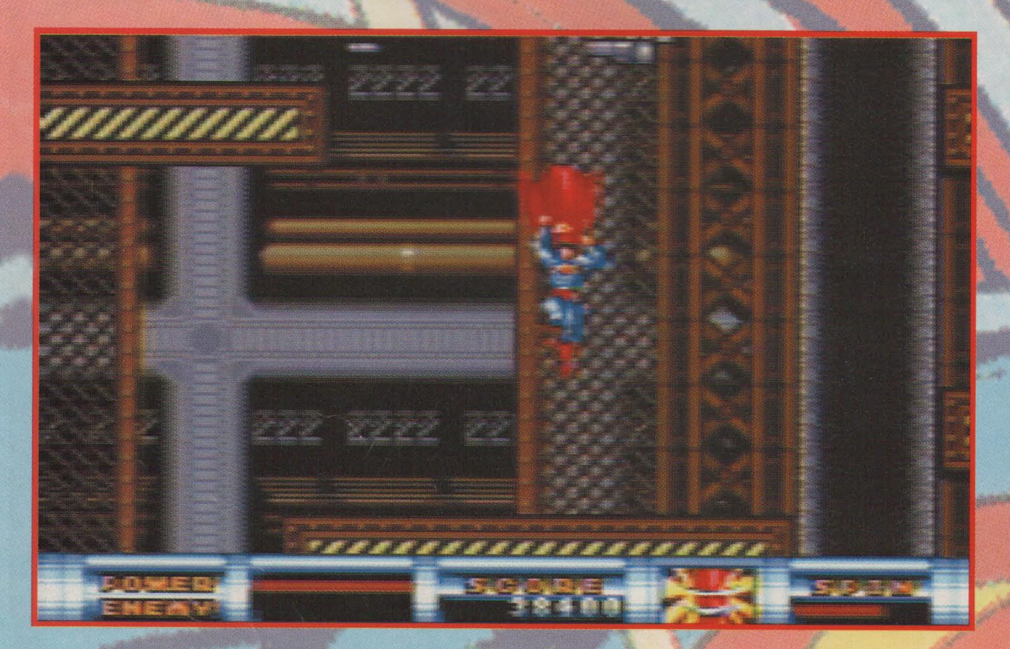


SUPERMAN EN TU MEGA DRIVE

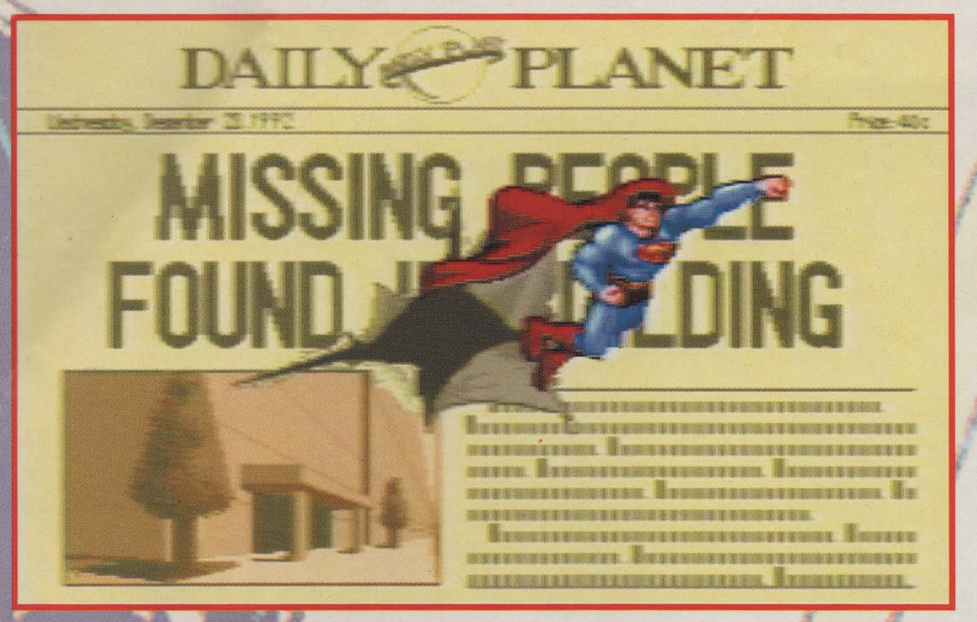
Virgin Games, como ya hemos comentado, ha tomado la iniciativa a la hora de devolver a la vida a nuestro amigo. Superman vuelve en un cartucho repleto de megas de acción, fases, enemigos y espectaculares aventuras. El resultado final, por desgracia, deja mucho que desear. Analizar los motivos es el tema del siguiente apartado.

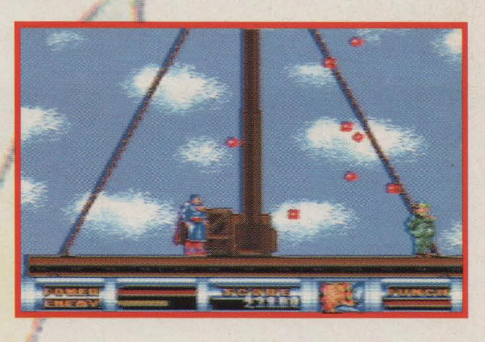
CUESTION DE TAMAÑO

En principio, la cosa promete. Cinco fases totalmente diferentes entre sí, decenas de enemigos y espectaculares enemigos de final de fase. A primera vista lo tiene todo.
El asunto comienza a torcerse cuando nos fijamos en los minúsculos gráficos del juego (aunque hay que reconocer que, el sprite de Superman, está perfectamente diseñado) y continuamos con los repetitivos decorados que dominarán cada una de las fases. Una cosa es variedad entre niveles y otra cosa muy diferente es variedad dentro del propio nivel. Así, en la primera de las misiones en la cual debemos rescatar a un joven y cuyo desarrollo nos sitúa en la ciudad, una inacabable fachada aderezada con un medianamente conseguido triple scroll será lo único agradable a la vista que podremos encontrar.















CONTINUANDO

El ladillo que marca el comienzo de este párrafo tiene su lógica. La misma la encontramos en la genial idea que tuvieron los señores de Virgin a la hora de proporcionarnos una mínima cantida de continues (algo así como tres). Este dato no tendría importancia alguna si el juego no fuese tan difícil como es y, si además, contásemos con más de una vida para acabar el dichoso juego. Por desgracia, esta la situación real con la que nos vamos a encontrar cuando conectemos este cartucho. Pero bueno, un poco de dificultad no viene mal de vez en cuando.

NUESTRA OPINION

En "Superman (el hombre de acero" vais a encontrar un cartucho medianamente divertido y cuya dificultad va mucho más allá de lo visto en mucho tiempo. El juego, bien desarrollado, peca en el aspecto de la calidad gráfica. Como podéis comprobar por las pantallas que os ofrecemos, estas no son precisamente un derroche de creatividad.
En definitiva, un juego que te divertirá en ciertos momentos de tolerancia y que te desquiciará en los momentos más difíciles. Como la vida misma, tu eliges.

● ● ● ● ● Doctor Jones

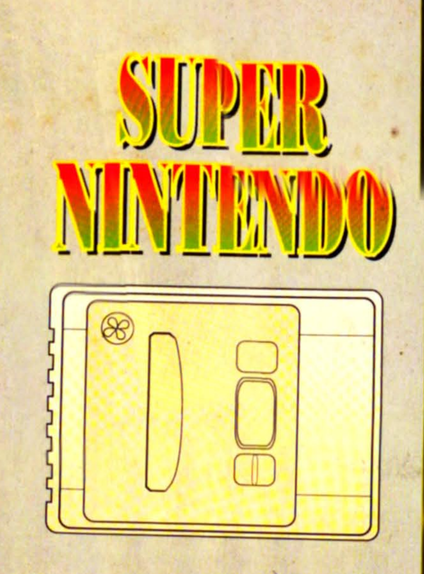




GUNSTAR HEROES

OK SUPER CONSOLAS

SEGA



Pasarela: ROYAL RUMBLE
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: LJN
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1 ó 2

Desde que estos dichosos psudo-deportistas aparecieron en nuestras pantallas como reclamo para un nuevo pseudo-deporte que respondía al nombre de Catch, mi odio hacia este tipo de juegos ha ido aumentando de una manera inversamente proporcional a su calidad. Pos suerte, hoy tengo el placer de presentar un juego de Catch con el que realmente me he podido divertir por algunos instantes...





Efectivamente, este tipo de juegos nunca han sido Santo de mi devoción, pero justo es reconocer que la culpa de que un servidor padezca semejante fobia se debe más a las pocas ganas de los programadores por agradar a los usuarios (que, por mucho que les pese, son quienes le dan su pan de cada día), que por las pocas ganas que tengamos nosotros de ponernos delante de un cartucho de este tipo.
La cosa cambia cuando un grupo de programadores (curiosamente de la misma compañía que había programado los bodrios causantes de mi fobia) se decide a realizar un cartucho









ROYAL RUMBLE

¡¡¡POR FIN!!!

cuya calidad, en todos sus aspectos, se hace notar desde la primera partida.

¿DONDE ESTA HOGAN?

Todos conoceis ese alarde de la naturaleza que se llama Hulk Hogan (lo de "alarde de la naturaleza" se lo puede tomar cada uno como quiera) y que, hasta este preciso momento, invadía todas y cada una de las carátulas de los juegos de Catch. Bien, tan solo hemos necesitado de su ausencia para que de una vez por todas se nos sirva un cartucho de Catch en condiciones (lógicamente, tal circunstancia es mera coincidencia aunque, estoy seguro, los Dioses son de mi misma opinión).

MOVIENDONOS

Un buen juego de lucha debe poseer, sin excusa, de un amplio repertorio de golpes y llaves con que hacer más variado el combate. La cosa se puede complicar si, además, disponemos de varios personajes con los que combatir, ya que, realizar cada uno de los movimientos y golpes para los distintos personajes puede llegar a ser una tarea que consuma mucha, mucha memoria. No es problema, los señores de LJN no han escatimado esfuerzos a la hora de desarrollar este cartucho. Tanto gráficos, como movimientos, como repertorio de golpes, como sonido, efectos especiales y digitalizaciones, se han llevado a cabo a partir de una única consigna: crear el mejor juego de Catch para tu querida y adorada consola. De veras que lo han conseguido.

EDUARDO MANOSTIJERAS









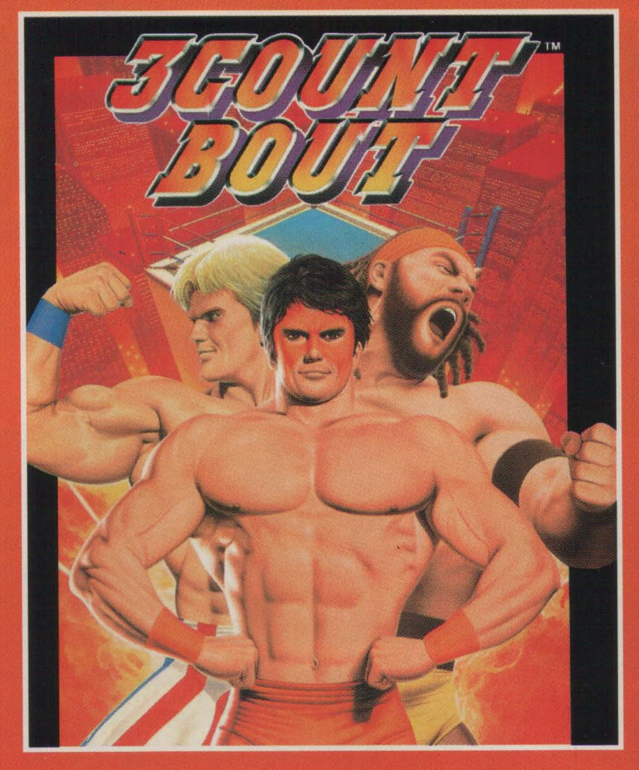




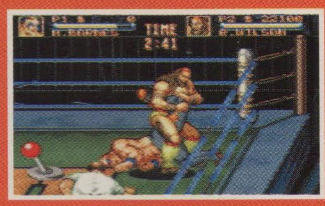
NEO GEO

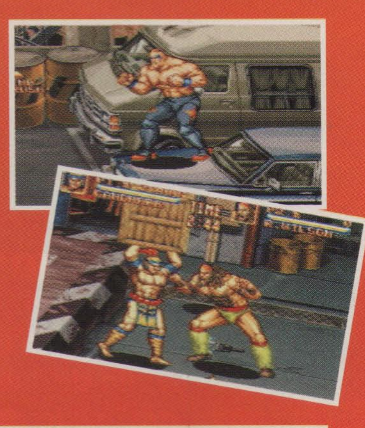
PASARELA :
3 COUNT BOUT
CONSOLA: NEO GEO
COMPAÑIA: SNK
DISTRIBUIDOR: LASP
N. JUGADORES: 1 ó 2

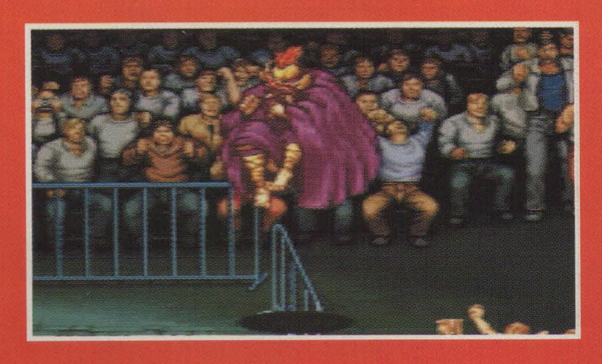
La fiebre del Catch llega a nuestra Neo Geo con unos aires muy diferentes a los que imperarón en otras versiones.
En el interior de las 106 megas que conforman este cartucho podréis encontrar decenas de luchadores, enemigos y escenarios, todos ellos con el colorido y tamaño a que nos tienen desde siempre acostumbrados los señores de SNK.







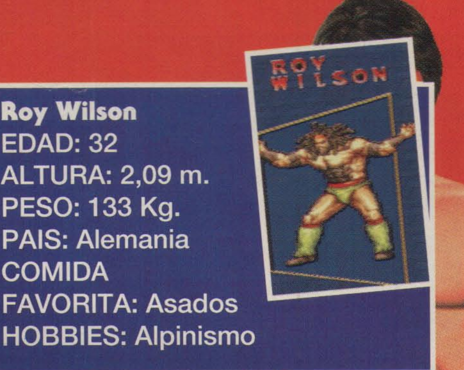




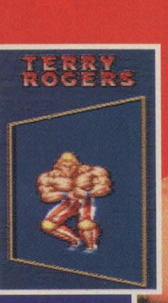
Cada vez que un nuevo juego de Catch llega a esta redacción, un inusual vacio se cierne alderedor suyo. No es que odiemos este deporte, sencillamente estamos saturados de que cada mes debamos comentar mil juegos que tratan sobre este deporte (al igual que ha ocurrido este verano con el fútbol).
Pero esta ha sido una excepción, un juego de Neo Geo siempre es un

DIFICULTAD Y TIEMPO
Trás la presentación del juego, lo primero que aparecerá en pantalla será este menú en el que podremos elegir, tanto el nivel de dificultad como el tiempo máximo que pueden durar cada uno de los combates. Aquí podremos elegir también si queremos jugar en el modo Versus, modo que explicamos en otro de los recuadros que acompañan al texto.





Roy Wilson
EDAD: 32
ALTURA: 2,09 m.
PESO: 133 Kg.
PAIS: Alemania
COMIDA FAVORITA: Asados
HOBBIES: Alpinismo



Terry Rogers
EDAD: 25
ALTURA: 1,94 m.
PESO: 102 Kg.
PAIS: USA
COMIDA FAVORITA: Cheeseburgers
HOBBIES: Submarinismo

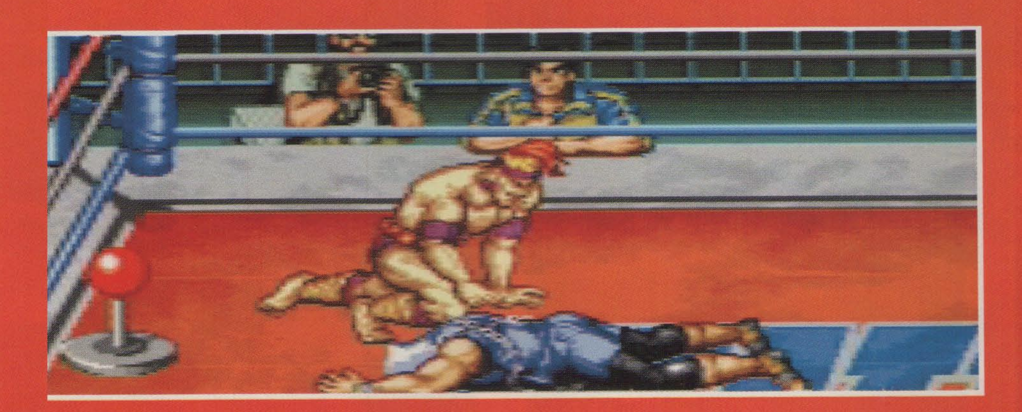


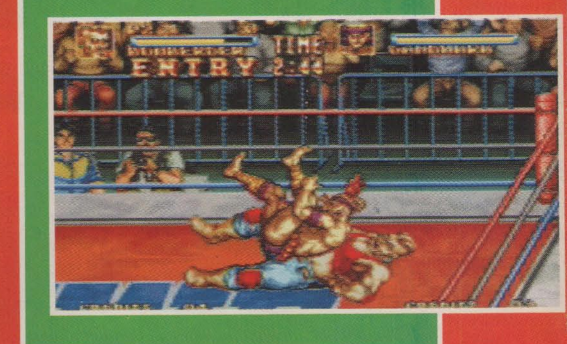
3 COUNT BOUT

LA FIEBRE DEL CATCH

LLAVES

Como buen juego de Catch, el cartucho incluye una amplísima variedad de llaves que se explican con todo detalle en el manual de juego. Aprender de memoria la ejecución de cada una de ellas puede llegar a ser una tarea francamente épica, por ello, lo mejor que puedes hacer es echarle horas al juego y aprender como lo hizo Hulk Hogan en su día.





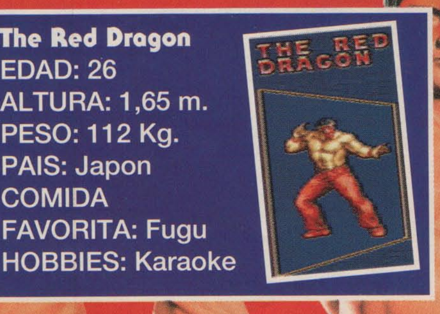
juego de Neo Geo... aunque sea de Catch. Por ello, nos apresuramos a conectar las 106 megas de este cartucho a nuestra reluciente consola donde poder observar con detenimiento las delicias de un programa que llama la atención por la gran variedad de escenarios, personajes y situaciones que vamos a encontrar en él.

SIN PALABRAS

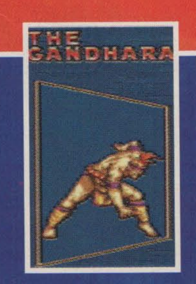
Como ocurre con cualquier cartucho de Neo Geo, las palabras están de más ante tal festival de colorido, por ello vamos a limitarnos a confirmarte lo que seguramente ya estés pensando: este juego es una pasada.

Quizás sea la falta de costumbre, quizás sea la escasa cantidad de títulos de que dispone el Rolls Royce de las consolas, quizás vemos al día demasiados juegos vulgares pero, cada vez que aparece un nuevo cartucho para Neo Geo, nuestros ojos sufren un empacho de calidad semejante a los que sufren cuando visitamos algun salón recreativo.

The Red Dragon
EDAD: 26
ALTURA: 1,65 m.
PESO: 112 Kg.
PAIS: Japon
COMIDA FAVORITA: Fugu
HOBBIES: Karaoke



The Ghandara
EDAD: 24
ALTURA: 1,55 m.
PESO: 81 Kg.
PAIS: India
COMIDA FAVORITA: Arroz
HOBBIES: Meditación



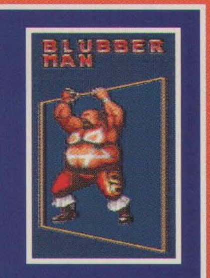
Led Bradley
EDAD: 29
ALTURA: 2,18 m.
PESO: 133 Kg.
PAIS: Canadá
COMIDA FAVORITA: Pastel de hojaldre
HOBBIES: Heavy Metal



Big Bombarder
EDAD: 35
ALTURA: 2,21 m.
PESO: 204 Kg.
PAIS: España
COMIDA
FAVORITA: Buey
HOBBIES: Cocinar



Bubbler Man
EDAD: 38
ALTURA: 2,03 m.
PESO: 158 Kg.
PAIS: México
COMIDA
FAVORITA: Tacos
HOBBIES: Tequila



Master Barnes
EDAD: 30
ALTURA: 2,18 m.
PESO: 161 Kg.
PAIS: Holanda
COMIDA FAVORITA:
Queso y agua mineral
HOBBIES: Cantar La Sirenita

GOCHACK BIGBOMB

VERSUS MODE



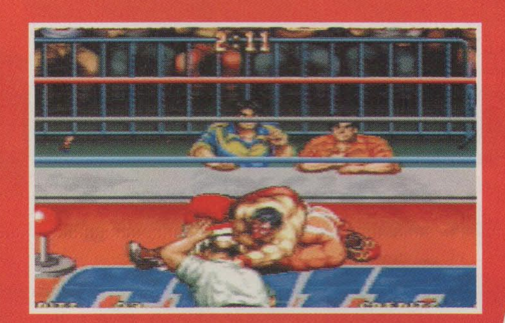
Como su propio nombre indica, en este modo de juego nos enfrentaremos contra un segundo jugador que, como era de esperar, controlará con la ayuda del segundo control-pad. En este modo además, podremos elegir el escenario en que queremos combatir de entre cuatro distintos (Title Match, Death Match, Street Match 1 y Street Match 2).



MODOS DE JUEGO

Podemos elegir entre tres modos distintos de juego: un jugador contra el ordenador, 2 jugadores contra el mismo (en el modo Tag Team) y un jugador contra otro (modo que se explica en otro de los recuadros). En el segundo modo, la compenetración será un factor esencial a la hora de enfrentarse al equipo contrario.







No nos enrrollamos más, disfruta con las decenas de pantallas que te mostramos y con la inmensa cantidad de recuadros que te hemos preparado.
Puro Neo Geo.

● ● Eduardo Manostijeras.

VALORACION

JUGABILIDAD 90
MOVIMIENTOS 90
ORIGINALIDAD 70
GRAFICOS 92
SONIDO 93
90

Gochack Bigbomb
EDAD: 35
ALTURA: 2,31 m.
PESO: 199 Kg.
PAIS: España
COMIDA
FAVORITA: Vino
HOBBIES: Breakdance



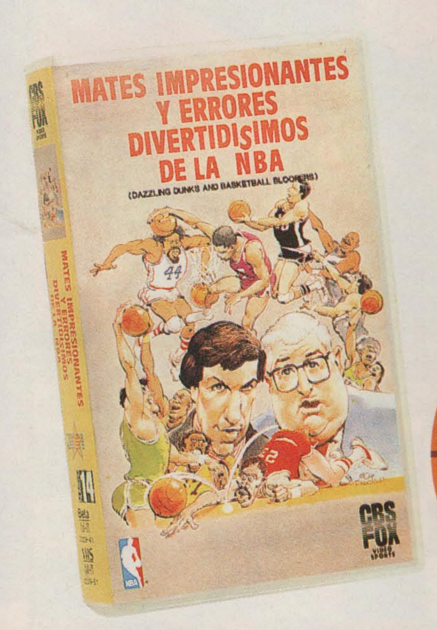
Blues Hablam
EDAD: Ns/Nc
ALTURA: Mucha
PESO: Demasiado
PAIS: Cualquier lugar COMIDA
FAVORITA: Ns/Nc
HOBBIES: Ns/Nc





TODA LA MAGIA DE LA N.B.A PUEDE SER TUYA

Vive ahora una emoción sin límite con el mayor espectáculo de la NBA. Con la magia de Magic Johnson. Desde su liderato en el equipo del Michigan's Everett High School hasta la gloriosa "Final Four" y sus cinco títulos con los L.A. Lakers.
Y aprovéchate de la oferta que te hacemos y llévate también el super divertido video de mates impresionantes y errores divertidísimos de las superestrellas de la NBA.



MAGIC JOHNSON
TIEMPO DE MAGIA
(ALWAYS SHOWTIME)
FOX VIDEO
CBS FOX VIDEO

SUPER OFERTA SUPER OFERTA
LLEVATE las dos por sólo: 2.995 ptas.

OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

NBA
FOX VIDEO
CBS FOX VIDEO

SOLICITA A MOVIERECORD DIRECT LAS PELICULAS QUE DESEES ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, los títulos siguientes más 400 ptas. de gastos de envío.

☐ Magic Johnson Tiempo de Magia 1.995 ptas.
☐ Mates impresionantes y errores divertidísimos de la NBA 1.495 ptas.
☐ SUPER OFERTA LOS DOS VIDEOS POR SOLO:2.995 ptas.

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION C.P.
POBLACION PROVINCIA
TELF. FECHA NACIMIENTO
N.I.F. FIRMA X

OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA.

MOVIERECORD DIRECT es la única entidad responsable de la venta y distribución de estos productos.



FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR FECHA CADUCIDAD

Recorta este cupón y envíalo hoy mismo a:



MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid

REF: OK.

Si deseas recibir rápidamente tu pedido llama al (91) 542 25 20 / 547 21 21

MEGA DRIVE

Pasarela:
MICRO MACHINES
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía:
CODEMASTERS
N. Jugadores: 1 ó 2



Todos conocéis esos cochecillos de juguete que anunciaron durante un tiempo en televisión y que más tarde pasaron a convertirse en uno de los juguetes preferidos por los niños de este país, ya que su diminuto tamaño permitía jugar con ellos en cualquier lugar.
Así pues no hacía falta esperar mucho tiempo para ver estos artilugios en nuestra consola, el problemas es, ¿serán tan divertido como sus hermanos de la realidad?

MICRO MACHINES

VARIEDAD

Realmente curioso este cartucho, si señor. Tenemos cincuenta mil juegos de carreras, cincuenta mil juegos de formula uno, cincuenta mil juegos de motos, cincuenta mil juegos de tanques, cincuenta mil juegos de helicópteros, etc., pero, lo que verdaderamente nunca hemos tenido, ha sido un juego como este que reuniese todo lo anterior en un solo cartucho. Un cartucho en el que podrás manejar todo tipo de vehículos terrestres, marinos y aéreos, un cartucho en el que encontrarás una cantidad increible de escenarios totalmente diferentes. Un cartucho, en definitiva, en el que encontrarás lo que ahora te contamos.

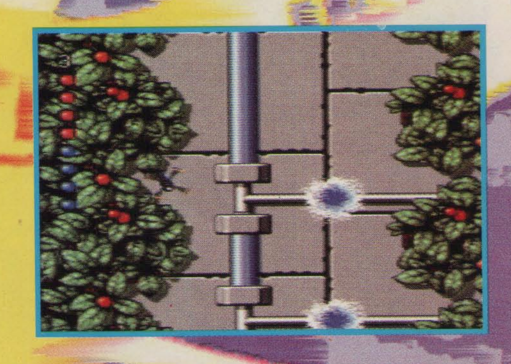
VEHICULOS

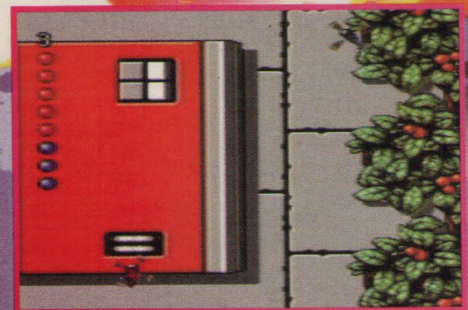
Ya os lo hemos mencionado a lo largo de este comentario. Cualquier vehículo que se os ocurra lo podréis encontrar en el menú de opciones. Cualquiera que sea la superficie sobre la que querais correr, habrá un vehículo para ella. Cualquier cosa que se os antoje la encotraréis en este cartucho.

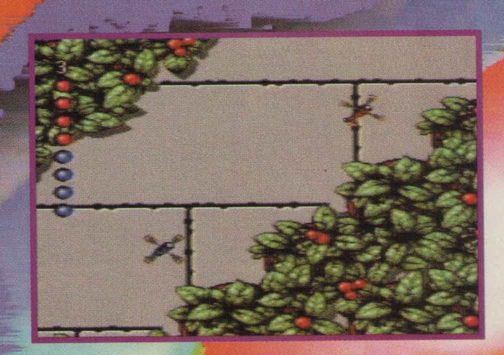


CUESTION DE GUSTOS

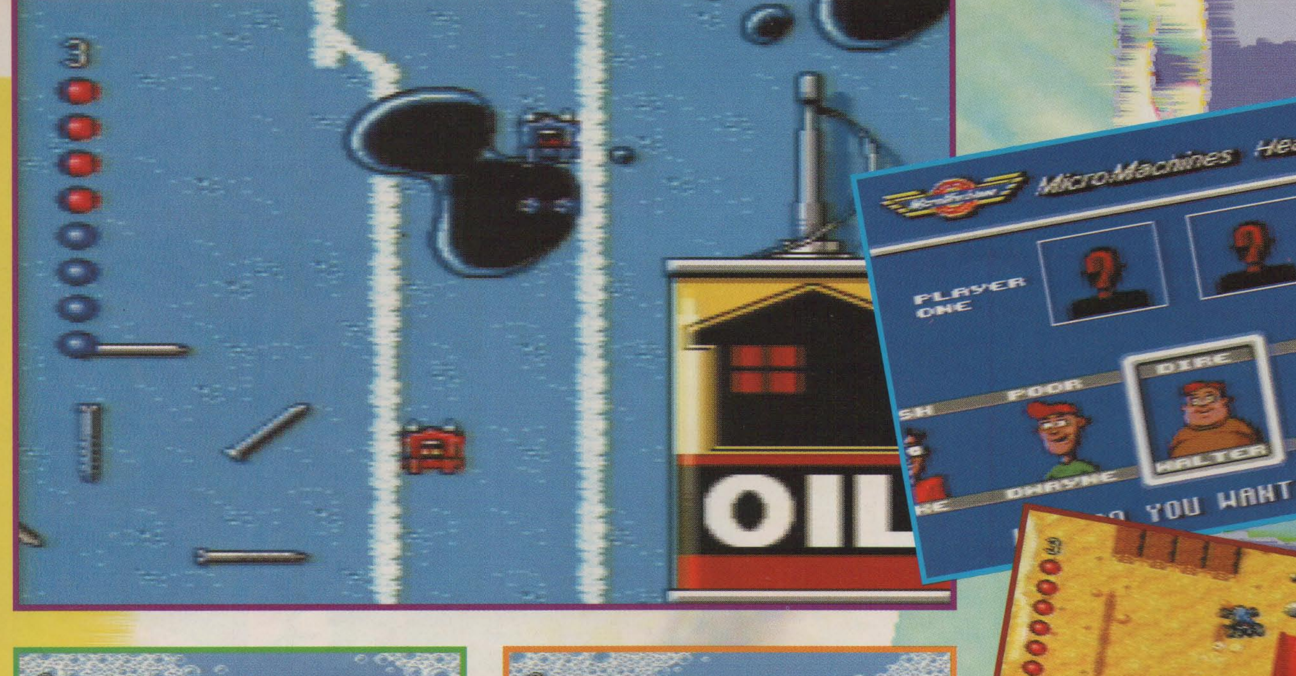
Lo que realmente interesa a la hora de echar una partida con determinado cartucho es, que este, nos ofrezca variedad. Si ya de por sí resulta realmente divertido echar una carrerita a alguno de nuestros amigos, el

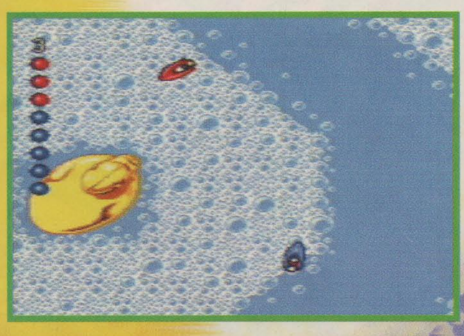




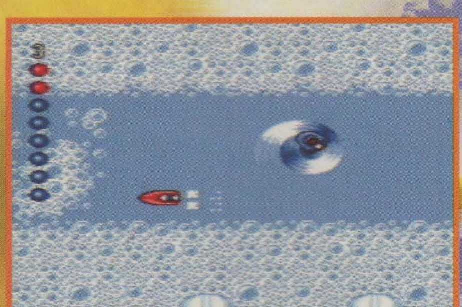


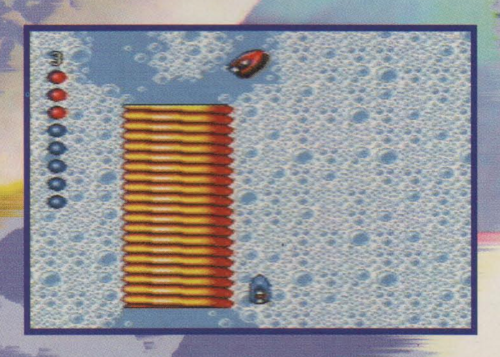
ALQUIER LUGAR
JALQUIER HORA











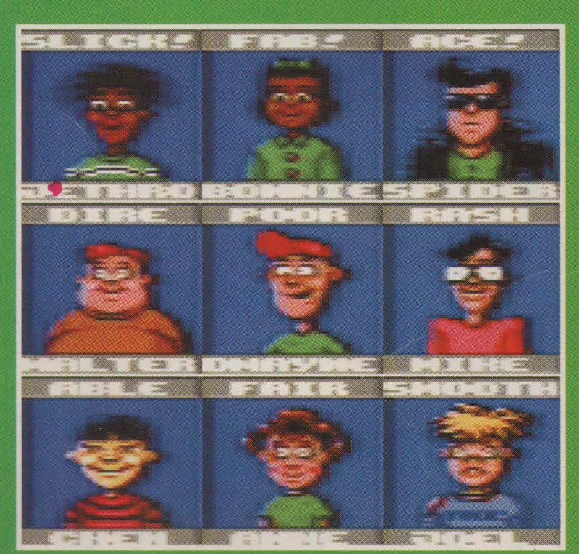
poder elegir si lo vamos a hacer en la bañera de nuestra casa, en la mesa de billar de los recreativos del barrio o en cualquier otro lugar cuya característica sea la originalidad, además de elegir entre lanchas, motos, helicópteros, tanques (mención especial) o, en definitiva, lo que se os ocurra, puede suponer lo que tanto estabamos esperando: adicción total e irreversible.

JUGANDO

Ya estamos a los mandos de nuestro vehículo. Los motores rugen cual gatitos esperando su taza de leche. Una despampanante chica nos da la señal de último minuto antes del comienzo de la carrera (esto último no aparece pero queda

CIRCUITOS

Cada vehículo lleva asignado por defecto un terreno y un circuito. Los fuera-borda competirán en la bañera de tu casa. Los coches de arena, lo harán en la arena de la playa, y asi etc...



El juego cobra mayor emoción cuando seleccionamos un lugar elevado como puede ser una mesa de billar o la mesa del desayuno, ya que un exceso de velocidad puede provocar que nuestro vehículo se precipite por los laterales de esta (vaya caida). Así de sencillo.

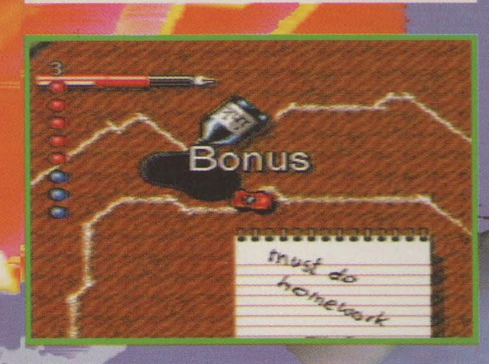


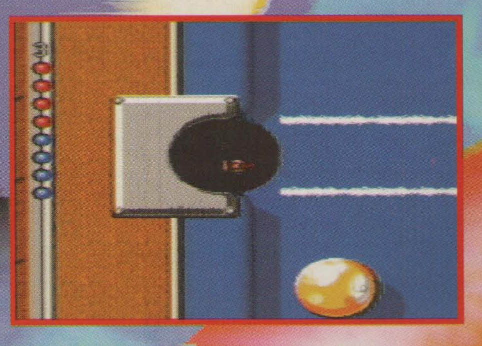
SISTEMA DE JUEGO

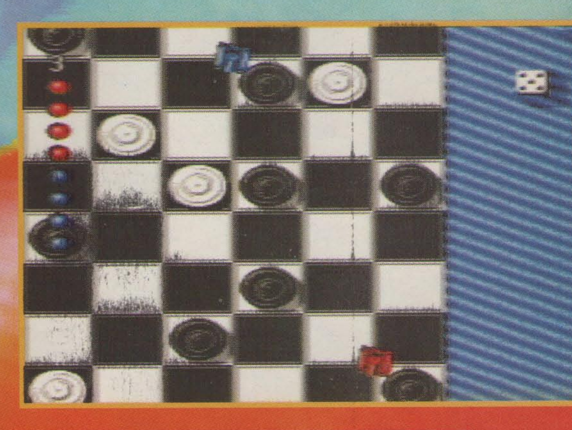
Cierto es que no vais a disputar una carrera totalmente normal. Cada jugador comenzará con cuatro puntos que perderá cada vez que su contrincante alcance una diferencia en la que ambos vehículos sean imposibles de representar al mismo tiempo en la pantalla. También podéis perder vuestros puntos al caer por un precipicio o al ser alcanzado por los disparos de nuestro contrincante (si es que los hay).
Si al dar dos vueltas completas, ninguno de los dos ha perdido sus cuatro puntos, la carrerá será ganada por aquel que conserve un mayor número de ellos.











bien) mientras la sangre hierve en nuestras venas a punto de estallar. Los contrincantes, dispuestos a jugarse la vida por una victoria en tan prestigiosa carrera, cruzan sus miradas en un claro gesto de rivalidad. El pistolazo de salida marca el comienzo de horas y horas de diversión a los mandos de nuestro control-pad.

HIPER-DIVERTIDO

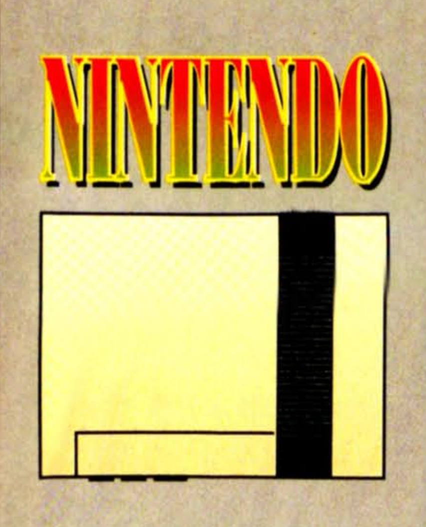
Si disfrutaste con títulos como «Super Sprint», este juego te enganchará hasta el punto de reducir tu cerebro al mínimo exponente. Una auténtica bomba de relojería en la que tú y tus amigos vais a disfrutar como enanos.
Tan sólo una advertencia: ten mucho cuidado con este título ya que comenzarás jugándote la merienda y acabarás por hacer lo mismo con tu sueldo de los próximos veinte años (especialmente si seleccionais el enfrentamiento tanque con tanque).
Quedais avisados.

EDUARDO MANOSTIJERAS



PASARELA

NINTENDO



ULTIMATE S

EL FIN DE UN

PASARELA:
ULTIMATE STUNTMAN
CONSOLA: NINTENDO
COMPAÑIA:
CODE MASTERS
N. FASES: 6
N. JUGADORES: 1



En la época dorada del cine, allá por los años sesenta, se hicieron famosos una serie de personajes que respondían al nombre de Stuntman (especialista en castellano) y cuya principal misión era la de doblar, en las escenas más peligrosas, al protagonista del film. Hoy en día, con la excelente calidad que se ha alcanzado en el desarrollo de los efectos especiales, esta especie se encuentra en peligro de extinción...

Codemasters, después de mantenerse un tiempo en el anonimato, ha vuelto a la carga con una avalancha de títulos que, a buen seguro, hará las delicias de más de uno. Dotando a sus cartuchos de una variedad de situaciones pocas veces visto hasta ahora, está consiguiendo que más de uno deje de lado los exámenes de Septiembre solo para jugar con juegos como este Ultimate Stuntman. Lo ciertos es que esta situación no es de extrañar ya que, encontrar en un mismo cartucho carreras de coches, competiciones de fuera borda, juegos de plataformas y alucinantes enemigos de final de fase, es algo que no sucede todos los días.

ALA DELTA

Una vez hayas recuperado el ala delta, debes dirigirte a la guarida del Dr. Evil donde tendrás la oportunidad de acabar con su vida.



STUNTMAN
NA ESTIRPE







¡QUE HISTORIA!

Jenny Ackroyd, la más importante científica de América, dedicada en exclusiva al desarrollo de misiles para el ejército americano, ha sido raptada por el malvado Dr. Evil. Este pretende, como tantos otros, construir la más devastadora arma jamás creada y así dominar el mundo. Ante la inoperancia del FBI, The Ultimate Stuntman representa la única esperanza de un pueblo que ya comienza a acostumbrarse a las excentricidades de los malos de turno (y a la poca originalidad de los programadores). Acompáñale a traves de seis niveles repletos de enemigos en los que lo imprevisible se convierte en rutina, en donde la variedad se convertirá en tu mejor aliado contra el aburrimiento...

ESPECIALIZATE

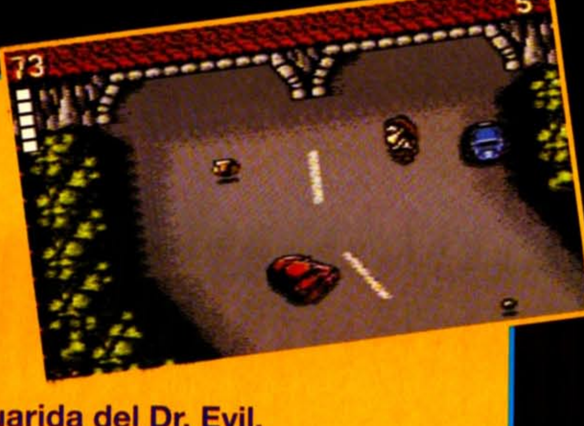
Para llegar hasta la guarida del Dr. Evil, nuestro especialista debe atravesar seis niveles, totalmente diferentes entre sí, superando pruebas que en más de una ocasión ya habrá catado. Así, en el primer nivel deberá recorrer una interminable carretera esquivando coches, túneles, piedras y demás accidentes "típicos" de una carretera (es una fase muy parecida al clásico Spy Hunter).

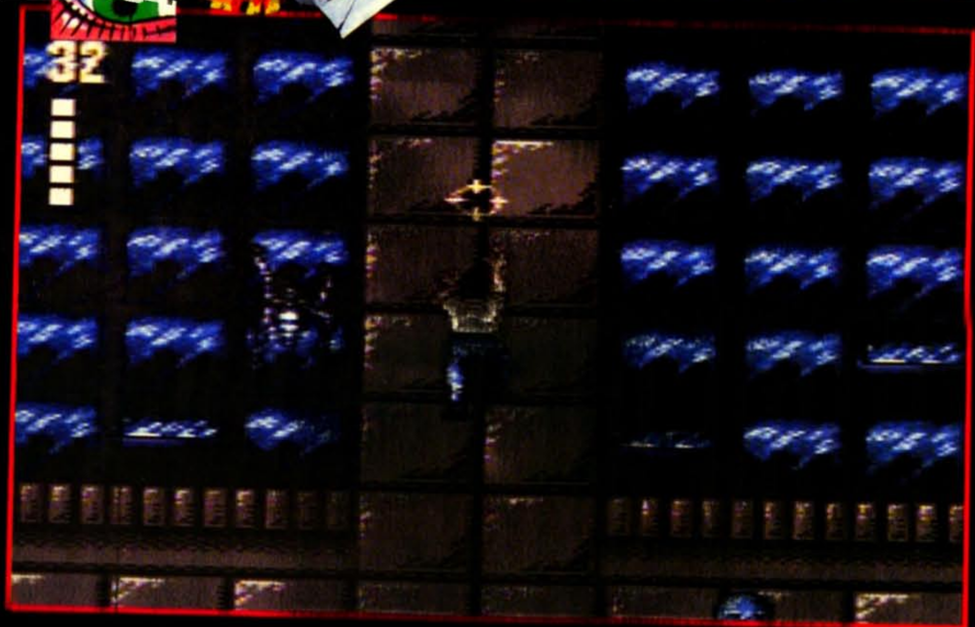
En la segunda, sin embargo, nos encontramos con un desarrollo totalmente diferente en forma de juego de plataformas que recuerda en exceso al legendario Batman. ¿Después? Bueno, carreras por la playa, escalar edificios y algún que otro paseo en barca aderezan un juego en el que la variedad, y lo repetimos por enésima vez, destaca por encima, incluso, de su calidad técnica.



BUSQUEDA TERRESTRE

A los mandos de nuestro super-deportivo comenzamos la aventura. El objetivo de esta primera fase consiste en buscar el camino correcto hacia la guarida del Dr. Evil.









CODEMASTERS

Hacia tiempo que nadie nos servía una serie de juegos cuyas principales características fueran la sencillez, la adicción y, por supuesto, la calidad.
Este Ultimate Stuntman goza de unos movimientos y unos scrolles realmente buenos, unos gráficos adecuados a la calidad de la máquina y un sonido que, aunque no destaque como el resto de aspectos, supera la media con creces.
Para rematar la faena, el cartucho viene



presentado de una forma mas acorde a estos tiempos que corren (no con las rudimentarias formas de los cartuchos de Nintendo),



EL HOMBRE MOSCA

Sobrevolando los tejados de los inmensos edificios de Nueva York, nuestro especialista de turno debe acabar con todo aquel obstáculo "natural" que se interponga en su camino.



CALLEJEANDO

He aquí la famosa fase digna del mismísimo Batman. En vez de rescatar prisioneros debemos recoger llaves. Una vez las hayamos recogido todas... ¡Ale Hop! a casita a descansar que ahora viene lo bueno.





DE PLAYA

Llegó la hora de hacer una visita a la playa con nuestro alucinante todo terreno. Si llegar hasta aquí ha resultado tremendamente duro, no quiero ni imaginarme lo que viene a partir de ahora.







EL FUERA BORDA

Ya estamos más cerca de la guarida del Dr. Evil. Cual Indiana Jones en la Ultima Cruzada, debemos conducir nuestro fuera borda con sumo cuidado de no ser alcanzado por los disparos de nuestros enemigos. ¡Procurad no chocar con los puentes!

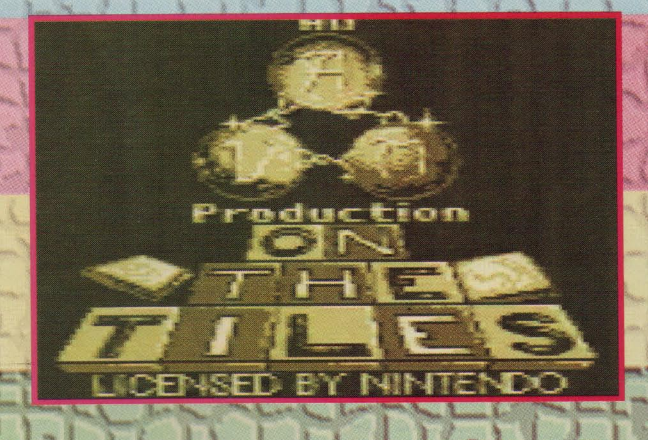
además de incluir un manual tremendamente colorista y divertido traducido a cinco idiomas distintos (entre ellos, por supuesto, el español). Y por si fuera poco, el cartucho incluye un precioso poster del mismo juego. Lo que te digo, una presentación perfecta. Que sigan así.

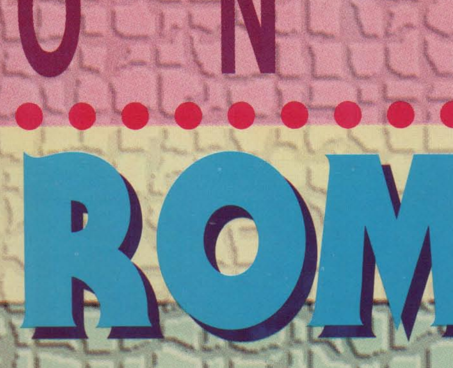
Eduardo Manostijeras.

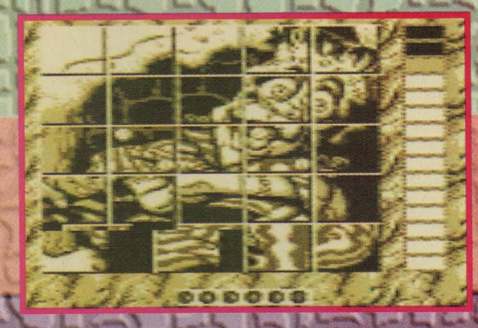


GAME BOY

ON ROM







PASARELA: ON THE TAILS
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: ELITE
N. FASES: 32
N. JUGADORES: 1

Todos habéis jugado alguna vez, sobre todo vuestros padres, a esos puzzles de bolsillo que nos invitan a formar una, generalmente bonita, figura que se encuentra dividida en decenas de partes. Moviendo con sabiduria las distintas fichas, conseguiremos conformar de nuevo la mentada figura. Como a todo, a dicho juego le ha llegado la hora de entrar en el mundo de las consolas...

Elite ha entrado en el mundo de los videojuegos con una serie de cartuchos cuya principal característica se encuentra en la originalidad que marca el desarrollo de cada uno de ellos. Empezando con este On The Tiles, siguiendo con el también comentado en esta revista Dr. Franken II y acabando con el venidero Fiddgets, todos, absolutamente todos tienen un desarrollo de lo más original. En el caso que nos ocupa, Elite ha rescatado uno de los juegos más simples y divertidos con los que jugaron nuestros mayores, y lo ha convertido a un sistema como el Game Boy que nos permitirá, al igual que hacían nuestros padres con el juego original, llevarnos al mismo de paseo.

FICHANDO

Obviamente, Elite no ha querido hacer una mera adapatación de tan clásico juego, por ello ha incluido, en la medida de lo posible, una serie de innovaciones en el desarrollo que, en ciertos momentos, pueden llegar a calificarse como exageradas. Como ejemplo más claro, tenemos el hecho de que, en ciertos momentos, aparecerá una bomba en una determinada ficha del puzzle,

DE NIVEL EN NIVEL



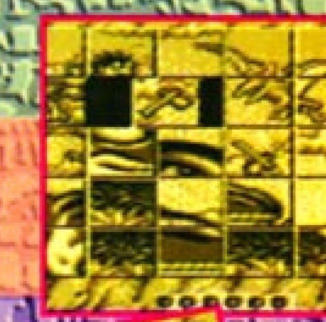
Además de seleccionar el tipo de juego que quieres, los puzzles, conforme vayas superando niveles, se irán superando en dificultad y cantidad (de fichas, se sobreentiende). Si ya resulta terriblemente complicado acabar con el puzzle del primer nivel, hacer lo propio con el nivel número 32 se nos antoja una tarea harto difícil. Aunque ya sabemos que el mundo está repleto de genios.

THE TAILS

...PETE LA CABEZA







bomba que explotará si en un determinado tiempo no hemos movido esa ficha.
De la misma forma nos puede aparecer una ficha en forma de reloj que nos proporcionará un poco más de tiempo si conseguimos moverla antes de que esta desaparezca.

DIFICULTANDO

Los programadores de este cartucho, conscientes de que el modo de juego normal es tremendamente difícil (modo en que aparecen estas innovaciones que te hemos contado), han incluido la posibilidad de seleccionar un modo de juego contra el reloj en el que el único escollo que debemos salvar consiste en acabar el puzzle antes de que la barra de tiempo haga lo propio. De esta manera, tendrás la posibilidad de practicar un poco antes de meterte en esos 32 niveles de que consta el juego y que te proporcionarán más de un dolor de cabeza.
El juego en sí está muy bien desarrollado a nivel gráfico (condición indispensable a la hora de resolver los puzzles) y sonoro. El ritmo de juego, el adecuado para este tipo de cartuchos.
Divertido y original.



Eduardo Manostijeras

VALORACION

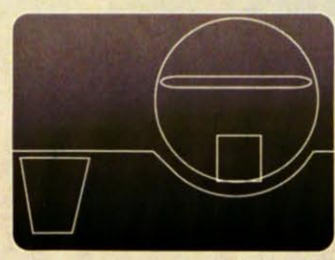
Categoría	Puntuación
JUGABILIDAD	90
MOVIMIENTOS	-
GRAFICOS	90
SONIDO	80
ORIGINALIDAD	95
TOTAL	88

ITEMS

En ciertos momentos del juego aparecerán una serie de items sobre las fichas que debemos recoger antes de que entren en acción. En ciertos casos también debemos evitar recoger determinados items, un ejemplo de ello es el caso del item en forma de lineas cruzadas ya que, al ser recogido, nuestra preciada consola volverá a deshacer el puzzle perdiendo todo el trabajo anteriormente realizado.



MEGA DRIVE



PASARELA : TECHNO CLASH
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 7
N. JUGADORES: 1

T E C H N

SEGA MEGA DRIVE

TECHNO CLASH™

BY ZONO COMPANY

ELECTRONIC ARTS™

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the Sega™ Mega Drive™ System

Imagínate un mundo en el cual la alta tecnología se enfrenta contra las artes de la Magia. ¿No te lo crees? Echale un vistazo a este alucinante juego, donde tus guerreros medievales echarán un mano a mano con poderosas criaturas robóticas.



Engine Man, un endemoniado ser mitad hombre, mitad máquina, anuncia con su presencia la llegada de la Tecno Clash, una terrible guerra que enfrentará a tecnología y magia en la más devastadora batalla que jamás hayamos podido imaginar. Ronaan, Principe Mago del reino interior, deberá reunir a su ejército de guardaespaldas y atravesar el portal unidireccional en busca del Mundo exterior. Allí, acabar con la vida de Engine Man y recuperar el Báculo de la vida de Abaris (mentor de Ronaan) serán los principales objetivos

A TODA MAQUINA













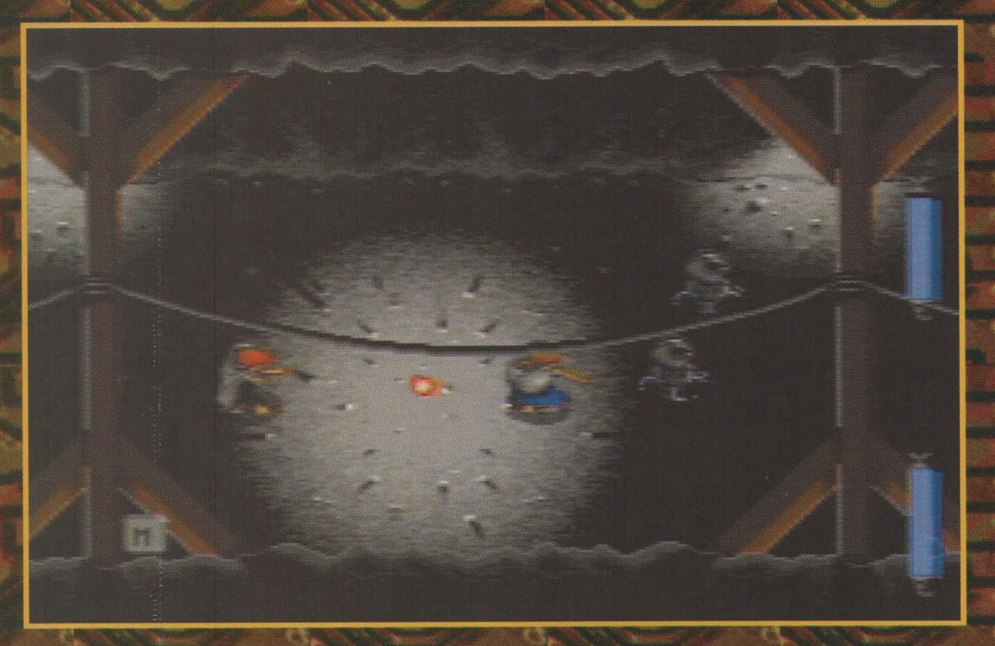
de una misión en la que el Reino Interior se juega su futuro.

UN POCO DE HISTORIA

Desde que el mundo es mundo, la incompatibilidad de caracteres ha marcado muchos de los más importantes enfrentamientos de la historia (franceses contra españoles, alemanes contra judios, madridistas contra atléticos, solteros contra casados, etc.). La guerra entre el hombre y la máquina es hoy una realidad. Los estúpidos científicos de finales del siglo XX no pensaron en las consecuencias que, a largo plazo, provocaría la utilización del chip biológico. Hoy, todos pagamos las consecuencias.

UN ARCADE MAS

Os aseguro que me encantaría describiros con todo lujo de





detalle las infinitas opciones de este cartucho, pero ese deseo se desvanece al observar el inmenso libro de instrucciones que acompaña al juego. Cientos de opciones, cientos de hechizos, cientos de personajes y cientos de situaciones que no estamos acostumbrados a encontrar en juego de tipo arcade.
Si, si, habéis escuchado bien, semejante criatura se engloba dentro de esa clase de juegos en los que nuestra única preocupación se centra en acabar con todo aquello móvil e inmóvil que obstaculice nuestro camino.

HECHIZANDO

A lo largo del camino encontraremos cientos de enemigos los cuales, una vez hayan perecido, liberarán uno de los nueve hechizos de combate que existen, o bien uno de los cuatro hechizos de no combate. Cada uno nos proporcionará un arma distinta que podemos utilizar en determinados momentos de la aventura.
Otro aspecto a reseñar es el de los guardaespaldas. Al comienzo de la aventura se nos da la posibilidad de elegir entre dos de ellos, asi como el seleccionar su carácter y demás atributos de dichos personajes.
Estas son solamente dos de las infinitas posibilidades que tiene el programa y que, tan solo descubriremos una vez leamos el manual de instrucciones.

DIFERENTE

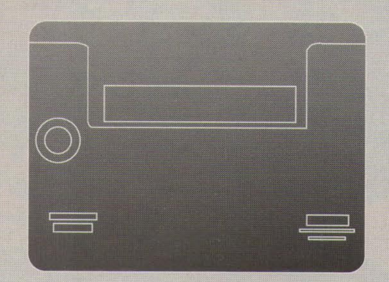
Este Techno Clash es un juego que, a primera vista, parece no variar mucho con respecto a otro tipo de arcades. Tan sólo un exhaustivo estudio de todas sus posibilidades nos dará la posibilidad de disfrutar de un cartucho cuyo nivel técnico va más allá de lo aceptable. Sus preciosistas gráficos, las pegadizas músicas típicas de EA y, en general, la vistosidad del producto te proporcionarán una gran cantidad de horas de diversión. Aunque tampoco descartamos que, en ciertos momentos, llegues a desquiciarte.

● ● ● Eduardo Manostijeras




TODOS LOS MESES
EN TU KIOSCO
OK PC
LA
REVISTA DE
VIDEOJUEGOS
DE PC
¡UNA DEMO
JUGABLE
EN CADA
NUMERO!
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
PASALO EN GRA
CON NUES
SUPER D
DEL TINY SKW
ECTS'92
Incluye disco de 3 1/2"
Descubre los misterios del abismo
KING QUEST
NUESTRA DEMO DEL MES
WEEN,
UN MUNDO DE MAGIA Y FANTASIA
Te contamos las soluciones de:
MEGATRAVELLE
EN "ROL"
CON NU
MEGA DEM
LEGENDS OF V
600 ptas.
EL SEÑOR DE LOS ANILLO
THE LURE OF THE TEMPTRESS
LA REBELION DE SELENA

MASTER SYSTEM II



SUPERMAN

Pasarela:
SUPERMAN
Consola:
MASTER SYSTEM.
Compañía: VIRGIN GAMES
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

Supongo que estaréis todos dudando si lo que realmente debería aparecer en el titular de este artículo es "El hombre de acero". Bueno, quizás, por lo menos así reza el «slogan» de la película, pero es que, en el caso que nos ocupa, Superman es, realmente, el hombre cero. Pero además, un cero a la izquierda.

EL HOMBRE CERO

Aunque seguramente penséis todo lo contrario, estos momentos de crítica son los que hacen que a uno se le quiten las ganas de sentarse delante del ordenador para escribir unas lineas que, por mucho que lo intentemos, nunca serán capaces de describir lo que es el cartucho en sí. Aunque pequemos de repetirnos hasta la saciedad, el dicho "Una imagen vale más que mil palabras" viene al dedo en estos momentos. Nosotros os mostramos, no una, sino varias imágenes de tan espantoso descalabro para que vuestros ojos se queden maravillados al observar lo que el hombre es capaz de crear.









ARGUMENTANDO

Maravillados, como supongo que estaréis, con tan épico prólogo, vamos a pasar a otro aspecto que a buen seguro provocará la carcajada de mas de uno: la historia. Bueno, pues tenemos a Superman y a su chica Lois Lane. ahora hace falta crear una situación en la que Superman arriesgue su vida por salvar al mundo (¡Oh! ¡que tierno!). Por supuesto, nos hace falta un Super-villano que se deje abofetear por nuestro héroe y que, al menos, quede aparente, por ejemplo Brainiac (¿le conoceis?). Un puñado de artefactos y seres horribles a las ordenes de tan malvado personaje, se agita todo y... ¿qué es lo que tenemos?. Sencillo, este Superman (The man of steel) como ejemplo más claro de lo que nunca se debe programar.







ACABANDO

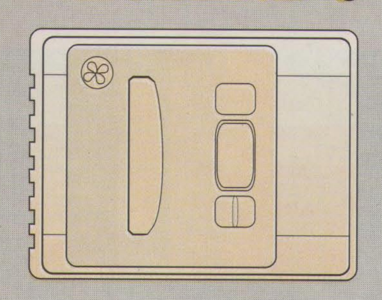
El juego en sí no es malo, más bien es poco jugable. Unos gráficos minúsculos, unos movimientos excesivamente rápidos (pensaba que nunca iba a decir esto) y unos enemigos que ponen nervioso al mismísimo Asterix es todo lo que da de sí este cartucho que, a nuestro juicio, nunca debía haber visto la luz. Las licencias sirven para algo más que para meternos un producto por lo ojos. Hay formas mejores de llevar proyectos a cabo sin dañar la imagen de una compañía como Virgin que ha tenido, y sigue teniendo, nuestra total confianza.
Al fin y al cabo, un pequeño descalabro lo tiene cualquiera.

DOCTOR JONES

VALORACION

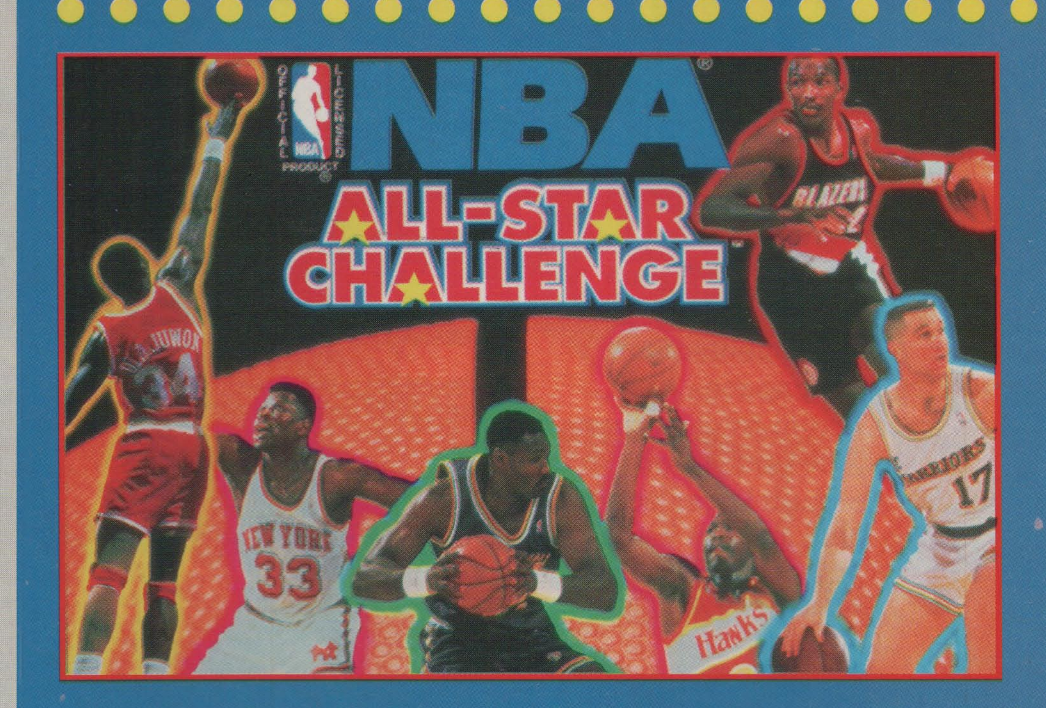
JUGABILIDAD	30
MOVIMIENTOS	70
ORIGINALIDAD	45
GRAFICOS	65
SONIDO	50
TOTAL	52

SUPER NINTENDO



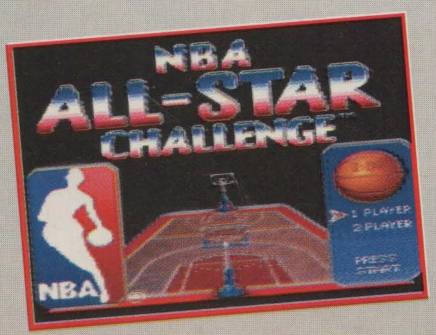
PASARELA : NBA ALL STAR CHALLENGE
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: LJN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1 ó 2

NBA ALL S



ESTRELLA P

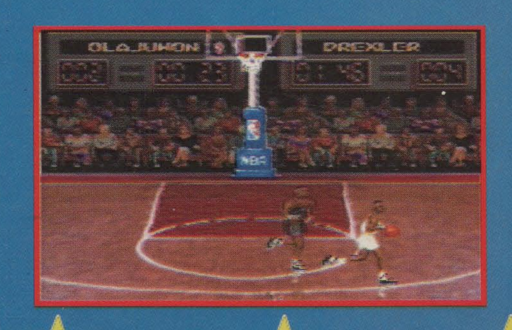
¿Cuantas veces hemos soñado los simples mortales con participar en uno de esos mágicos fines de semana que reunen en torno a una cancha a los mejores jugadores de baloncesto del mundo? ¿Cuantas veces habeis soñado con jugar frente a jugadores de la talla de Larry Bird y Michael Jordan? Salvando las diferencias, eso es precisamente lo que podréis hacer con este cartucho.



Los más veteranos recordaréis cierto juego de ordenador que en su día causó furor entre los usuarios del Commodore 64 y estupor entre los usuarios de Spectrum. Tan genial programa respondía al nombre de One on One y sus protagonistas, Julius Erwing y Larry Bird fueron las víctimas de algunos críticos que llegaron a calificar el juego (en su versión Spectrum, por supuesto) como el peor juego de la historia.
Se crearón varios juegos basados en la misma idea: un partido de baloncesto uno contra uno o dos contra dos en el que los mates, las jugadas de tres y las jugadas espectaculares sobresalian por encima de lo que era el juego de baloncesto en sí.

CUESTION DE TIEMPO

Pero el tiempo no pasa en balde y, lo que antes era un amasijo de pixels intentando representar la figura de Larry Bird, hoy son decenas de colores que dan perfecta forma a las figuras del juego. Los bruscos movimientos se han visto suplantados por la suavidad típica que proporcionan los sprites de los



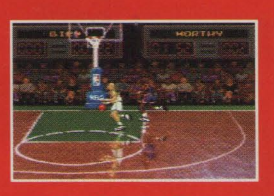
AR CHALLENGE

CONCURSO DE TRIPLES



Lo dicho, una vez te hagas con el control del lanzamiento de la pelota se acabará la historia. Triple trás triple irás consiguiendo la máxima puntuación una y otra vez. Para colmo de males, sus programadores han tenido la brillante idea de no poner tiempo límite a nuestros lanzamientos. Lo dicho. Tómate la merienda, descansa un rato y lanza el triple cuando te encuentres bien. Nada te va a llamar la atención.

UNO CONTRA UNO



Quizás la prueba más divertida del programa.
Al tener que seleccionar bien el tiro, y teniendo en cuenta que nuestro contrincante esperará paciente para colocarnos un buen tapón, el lanzar relajadamente se tornará un poco más difícil y con ello, nuestra efectividad caerá notablemente. Aunque pensándolo bien, tampoco será tan complicado.

EL BURRO

Este juego, que más de una vez hemos jugado en el colegio o instituto (no quiero preguntaros a que horas), consiste en realizar un tipo de jugada que nuestro contrincante deberá repetir. Si no lo consigue, se ganará una letra de palabra HORSE (que así es como llaman ellos a este juego). Cuando tengas la desgracia de completar la palabra, tus amigos comenzarán a reirse de tí y provocarán un trauma que te durará toda la vida. Así de duro.

OR UN DIA

modernos videojuegos. La cancha, como cabía esperar, ha pasado de aparecer como cuatro rayas mal pintadas a representarse de forma tridimensional (con ayuda del modo 7) haciendo gala de unos brillos y sombras que hasta ahora nunca habiamos visto. Todo suena muy bonito, pero una cosa es comparar este cartucho con su homónimo de principios de los ochenta y otra cosa muy distinta es que, este cartucho, sea realmente bueno. Os aseguro que hay un auténtico abismo.

ABURRIENDONOS

Echa un par de partidas a este juego, aprendeté el momento exacto en que hay que soltar la pelota para conseguir canasta y... se acabó. Tiro que lances, tiro que entrará, y así, por supuesto, no vamos a ninguna parte.
Da igual que juegues un uno contra uno, da igual que juegues el concurso de triples, da igual que juegues al burro (ellos lo llaman HORSE), da igual. Siempre, siempre, saldrás victorioso de tus enfrentamientos.
Es una verdadera lástima ya que el cartucho está muy bien desarrollado (si bien se echa en falta un buen concurso de mates), pero la mínima dificultad que vais a encontrar en él va a conseguir que os aburrais de el a la segunda partida. Trágico.

Doctor Jones

LAS ESTRELLAS

Son ellos, los magos del baloncesto, los únicos seres capaces de desafiar la ley de la gravedad y mantenerse en el aire durante varios segundos (a excepción de Zamorano, claro), los únicos capaces de realizar mates de ensueño, los únicos capaces de hilar jugadas inimaginables, los únicos capaces de jugar en la mejor liga del mundo...

VALORACION

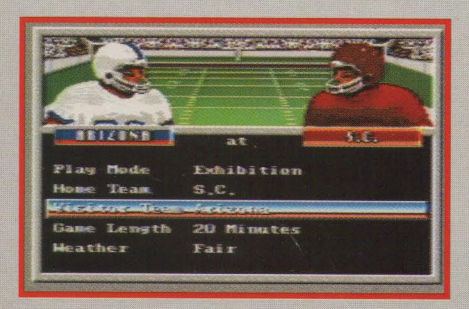
JUGABILIDAD	50
MOVIMIENTOS	85
ORIGINALIDAD	70
GRAFICOS	90
SONIDO	75
Total	70

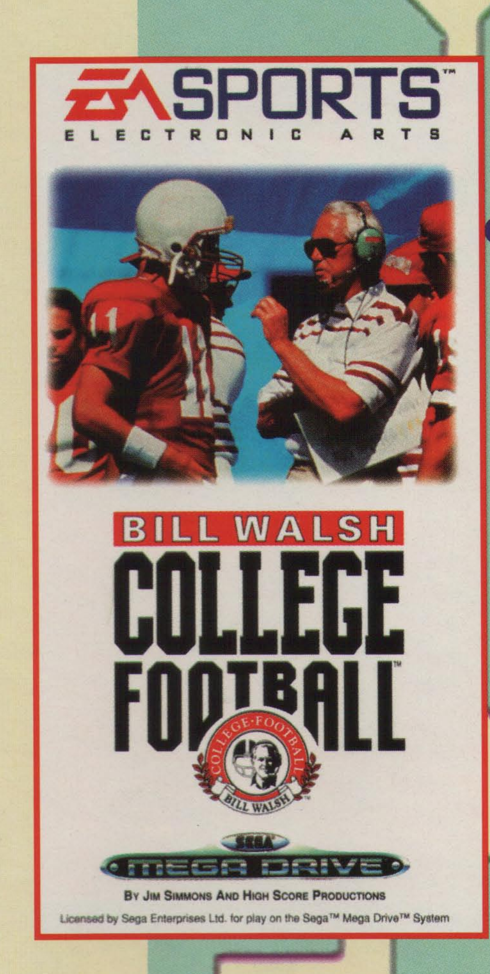
PASARELA

MEGA DRIVE

PASARELA: COLLEGE FOOTBALL
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1 ó 2

Aunque somos conscientes de que el Fútbol Americano no es un deporte de mucha aceptación dentro de nuestras fronteras, nunca está de más el lanzamiento de ciertos productos que, como en el caso que nos ocupa, nos ofrezca la posibilidad de practicar un deporte que, no por menos conocido deja de ser interesante.





COLL

Electronic Arts parece decidida a lanzar cartuchos de fútbol americano cada dos semanas. Esto se demuestra al comprobar que, no sólo no se conforman con lanzar tres versiones casi idénticas del mismo juego (John Madden, John Madden '92 y John Madden '93), sino que, además, nos ataca (no se le puede llamar de otra forma) con un cartucho sin pies ni cabeza basado también en tan americano deporte (Mutant League). Ahora, para completar la colección, nos lanzan un College Football en el que los protagonistas son... los equipos universitarios de Estados Unidos.

¡Ah!, se me olvidaba. Están preparando un John Madden '94 para Mega CD.

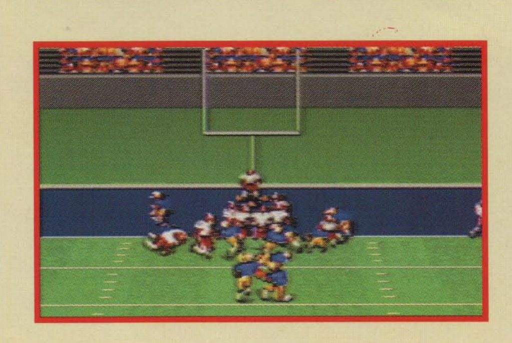
Lo que os digo, hasta en la sopa.

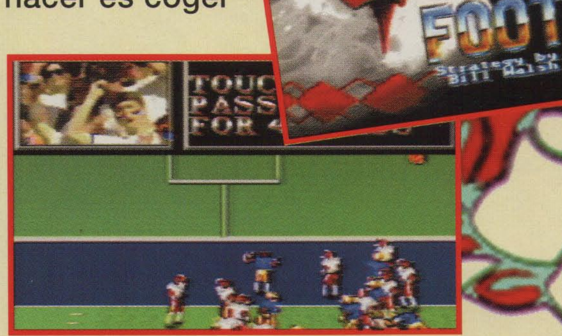


¿QUE ES EL FUTBOL AMERICANO?

Mucha gente confunde el Rugby con el mentado Fútbol Americano, deportes cuyo desarrollo es completamente diferente.

Aunque lo aparatoso de las indumentarias de los jugadores pueda suponer lo contrario, en un partido de fútbol américano la estratégia y las tácticas cobran un papel mucho más importante que la propia fuerza bruta. Por ello, si piensas encontrar en este cartucho un juego en el que lo único que debes hacer es coger

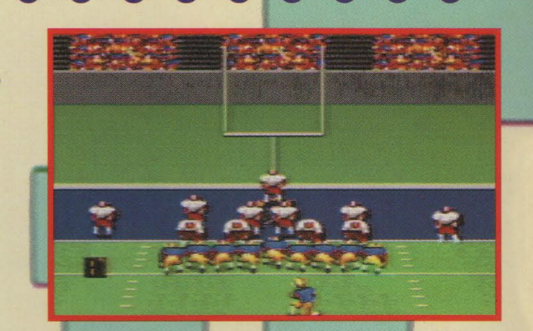




EGE FOOTBALL

la pelota y llegar a la línea de Gol, lo llevas un poco crudo. Si te haces con este cartucho, prepárate a aprender tácticas, jugadas, manejar equipos de ataque y defensa y, en general, aprender a pensar como lo

Madden. Bueno, siento deciros que es igual en todo e incluso peor en ciertos aspectos. Los sprites de los jugadores han sido modificados, los movimientos son más lentos, los árbitros han desaparecido y, en



NDE JUGANDO

haría un buen técnico de la NFL (en este caso, de la liga universitaria).

PENSANDO

No espereis aprender las reglas de este deporte con la ayuda de este cartucho (para ello os recomiendo el pionero John Madden) ya que la cosa se ha complicado aún más debido a las abreviaturas que se han introducido a la hora de seleccionar equipo, formación y jugada (el número de opciones sigue siendo prácticamente idéntico).
Ya estamos en el campo dispuestos a comprobar hasta que punto se parecén este título y el clásico John

general, el desarrollo del juego es un poco más pesado.

QUINTAS PARTES...

Como dicen los sabios, quintas partes nunca fueron buenas (o algo así) y, en este caso, con más razón que nunca.
Ciertamente, no acabo de comprender como se puede lanzar al mercado un cartucho cuyo desarrollo, gráficos, jugadas, tácticas, etc. es exactamente igual al de otros cuatro títulos anteriores. Pero eso no es lo más grave, no. Lo peor de todo es que, aun siendo el mismo juego, se ha perdido calidad en algo tan importante en este tipo de cartuchos como es el

movimiento.
Señores de electronic Arts: John Madden era una maravilla y, como tal, no merece tener cuatro pseudo-secuelas que no conducen a nada.
Aun así, espero con impaciencia el lanzamiento de John Madden '94 en Mega CD con la esperanza de que este sea el mejor juego de fútbol americano para Mega Drive... y por supuesto, el último.

Doctor Jones

VALORACION

JUGABILIDAD	70
MOVIMIENTOS	70
ORIGINALIDAD	40
GRAFICOS	80
SONIDO	75
	67

GAME BOY

PUGSLEY'



Pasarela: PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
Consola: GAME BOY.
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1

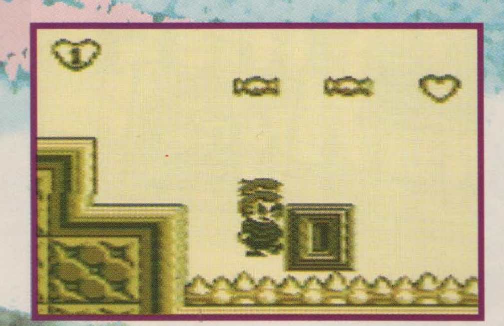
El mes pasado os comentabamos la version Super Nintendo de este ya clásico juego, cuyo principal exponente se encontraba en la altísima calidad de que hacia gala en todos y cada uno de sus aspectos técnicos. Desde los gráficos a los movimientos, pasando por las músicas y efectos de sonido, todo, absolutamente todo, era genial.



Es cierto que en esta ocasión vamos a hablar sobre la versión Game Boy, pero nunca está de más recordar versiones anteriores para más tarde poder comparar ambas, aunque lógicamente, dentro de los límites de cada máquina.
Es inútil que comparemos los coloristas gráficos de la versión Super Nintendo con los gráficos en blanco y negro de tu Game Boy. Igualmente inútil es comparar los scrolles y movimientos de una y otra



S SCAVENGER







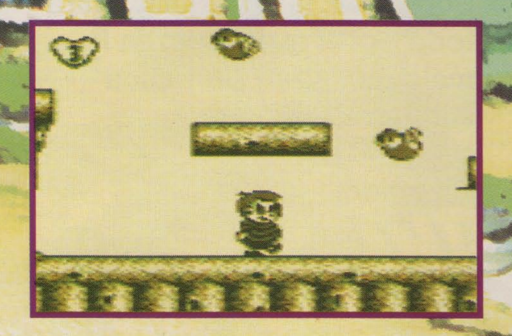
versión. No te preocupes por ello, aunque no te lo creas, esta versión Game Boy no tiene nada que envidiar a la de su hermana mayor.

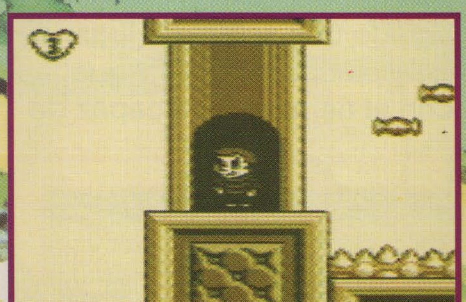
EL ARGUMENTO

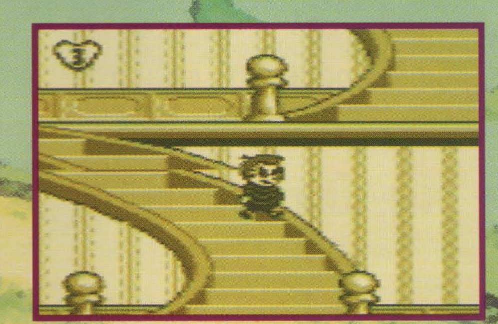
El argumento, tan sencillo como su desarrollo, narra la busqueda en que se ve inmerso nuestro amigo Pugsley (sí, ese pobre chico al que su hermana maltrata continuamente). Su familia, objetivo de tan desdichada búsqueda, ha sido raptada por el malo de turno que, a su vez, los mantiene ocultos en el castillo de siempre. Semejante alarde de originalidad sirve de presentación para un cartucho que, lejos de lo que estamos acostumbrados a ver en nuestra Game Boy, nos va a ofrecer unas cualidades técnicas realmente interesantes.

CUESTION DE TAMAÑO

Lo que más sorprende cuando activamos este cartucho es, sin duda, el extraordinario tamaño de los personajes. Acostumbrados a ver cuatro puntos mal colocados intentando simular la silueta de feroces enemigos, apuestos héroes e, incluso, las curvas de la mismísima Basinger, nos sorprende gratamente observar esa conjunción de cientos de

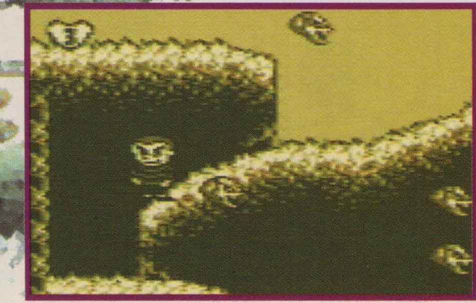


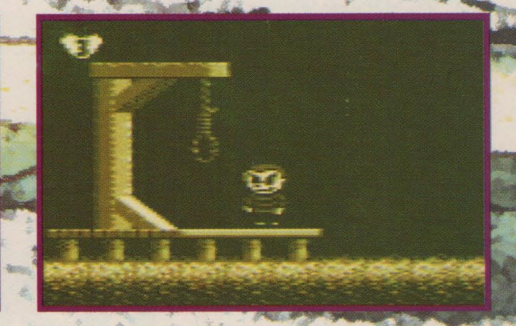




ANDO A PAPA



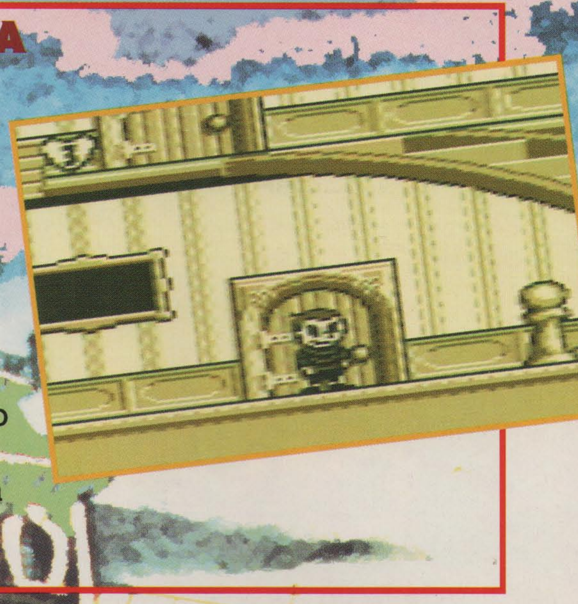


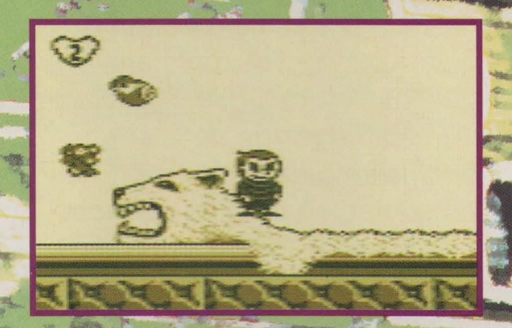


pixels formando figuras realmente bellas (aunque en este caso la silueta de Pugsley no sea lo que más agrade). Con semejante precedente, lo lógico es pensar que, tanto movimientos como scrolles se van a ver resentidos por semejante alarde. Bueno, en cierto modo, sí. Los scrolles no serán todo lo suaves que cabría esperar pero, con el tiempo, esto pasará a ser un inconveniente bastante conveniente (y es que, el que algo quiere, algo le cuesta).

DE PUERTA EN PUERTA

Comenzaremos la misión en el hall de tan tétrica mansión. Cada una de las puertas comunica con distintas estancias de la misma. A través de ellas podéis acceder al laboratorio, a la cocina, al desván, etc. Y en cada una de las estancias, un enemigo de final de fase y un familiar por rescatar. Desde luego, la cosa está completita.





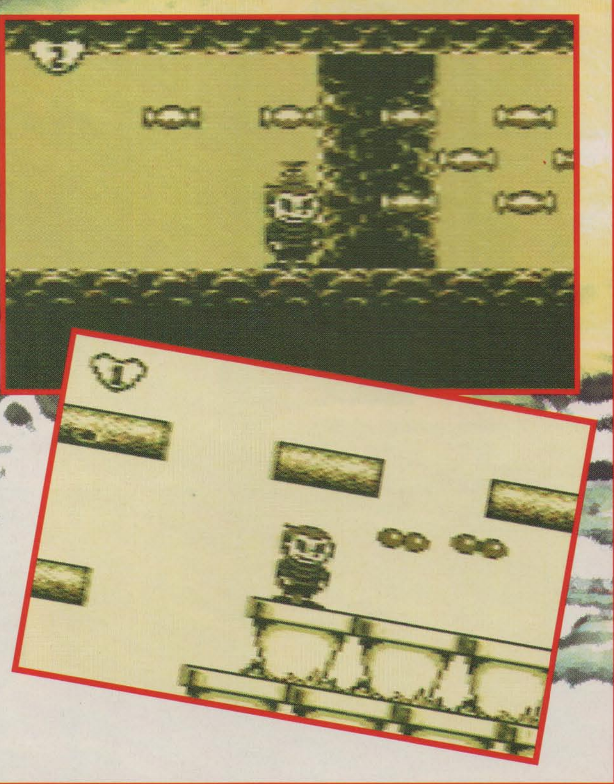
NUESTRA OPINION

Te estarás preguntando que demonios debes hacer en el juego. Bueno, es algo tan sencillo como pasar un buen número de fases acabando con todo bicho viviente que te enrede el camino. Al final, un buen enemigo de final de fase y... a por el siguiente.
No creo necesario contaros más sobre el juego, tan solo recordaros que en este cartucho vais a encontrar un auténtico, puro y crudo arcade que se dejará jugar en los primeros niveles y que, con el tiempo, será capaz de acabar con los nervios de cualquiera.
Por cierto, la musiquilla, para todo aquél que conozca la melodía de tan simpatica serie, esta muy, muy conseguida.
Divertido.

EDUARDO MANOSTIJERAS

PUGSLEY

Este enano cabezón que veis es el mismísimo Pugsley, un pobre chaval cuya hermana, algo tocada de los nervios, suele someter a las más retorcidas torturas que podais imaginar. Por desgracia, y por mucho que la odieis, es indispensable rescatarla para concluir con éxito la aventura.
¡Esperemos sea agradecida!







CENTRO MAIL
EN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
MADRID
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA
Calle Las Morerillas, 6
Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA
Calle Alemania, 5
Tel: 58 25 82
BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID
Edificio El Zoco (Posterior)
Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA
Calle Soledat, 12
Tel: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA D'OSCA, 11
TEL: 412 63 10
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
Tel: 410 34 73
¡NUEVOS! CENTROS
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
688 ATTACK SUB — MEGADRIVE - 2990
BRAMS BATTLE TANK — MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 — MD - 8990 - 7990 / MS - 5990 - 4990 / GG - 5190 - 4190
ALIEN STORM — MEGADRIVE - 2990
ALISIA DRAGOON — MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA — MS - 6390 - 4990
BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN — MD - 6990 - 5495 / MS - 5990 - 4990 / GG - 5190 - 3190
BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 3490
CASTLE OF ILUSION — MD - 8490 - 5490 / MS - 5990 - 3990
CYBERBALL — MEGADRIVE - 2990
CHASE HQ — M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK — M. SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET — MD - 6990 - 5495
DECAPATACK — MEGADRIVE - 2990
DEVILISH — GAME GEAR - 1990
DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY — MEGADRIVE - 3490
ESWAT — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II — MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET — M. SYSTEM - 2490
GHOSTBUSTER — MEGADRIVE - 2990
GOLDEN AXE — M. SYSTEM - 2490
GOLDEN AXE II — MEGADRIVE - 2990
GYNOUG — MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN — MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI — MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE — MD - 6990 - 5490 / MS - 5990 - 4990 / GG - 5190 - 3900
IMPOSIBLE MISSION — M. SYSTEM - 2490
INDY III — M. SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
KLAX — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE — MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS — MD - 6990 - 5990 / MS - 5990 - 3990 / GG - 5190 - 4390
MERCS — M. DRIVE - 2990
MOONWALKER — MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
OUT RUN — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 2595
OUTRUN EUROPA — GG - 5190 - 2490
PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990
PATO DONALD — MS - 5390 - 4390
POPULOUS — M. SYSTEM - 3390
PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA — MS - 5990 - 4990 / GG - 5190 - 3490
QUACK SHOT — MD - 6990 - 4490
RASTAN — M. SYSTEM - 2490
ROAD RUSH II — MD - 6990 - 5490
SEGA CHESS — M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST — M. DRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 3490
SHINOBI II — GAME GEAR - 2595
SIMPSONS — GAME GEAR - 2595
SOLITAIRE POKER — GAME GEAR - 1990
SONIC II — MD - 7490 - 5490 / MS - 6990 - 3990 / GG - 5490 - 3490
SPIDERMAN — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 3490 / GAME GEAR - 2595
STRIDER — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE — MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP — GAME GEAR - 2595
TALESPIN — MD - 6990 - 5490 / GG - 5190 - 4390
TAZMANIA — MD - 6490 - 5490 / MS - 5990 - 3990 / GG - 5190 - 3900
TENNIS ACE — M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR — M. SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
TOE JAM AND EARL — MEGADRIVE - 2990
TRIVIAL PURSUIT — M. SYSTEM - 2490
TURBO OUT RUN — MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON — M. SYSTEM - 2990 / GAME GEAR - 4390
WONDER BOY — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
WONDER BOY III — MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 2990
ZERO WING — MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5990
ANDRE AGASSI — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
ASTERIX — M. SYSTEM - 5990
BATTLETOADS — MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - CONS.
BUGSY — MEGADRIVE - 8990
CAPTAIN PLANET — MEGADRIVE - 6990 / GAME GEAR - 6990
FATAL FURY — MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5190
INDIANA JONES — MEGADRIVE - 6990 / GAME GEAR - 5190
JUNGLE STRIKE — MEGADRIVE - 9900
KICK OFF — MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE — MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6490
LAND OF ILUSION — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
MAZING WARS — MEGADRIVE - 7990
MORTAL COMBAT — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 7990 / GAME GEAR - 6990
SIMPSON SPACE MUTANTS — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990
STRIDER II — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 6990
TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE — MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE — M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6490
MEGA CD
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
49.900
BATMAN RETURNS Cons.
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK Cons.
CHUCK ROCK Cons.
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN Cons.
FINAL FIGHT Cons.
HOOK Cons.
JAGUAR XJ220 8990
MUSIC VIDEO 1: INXS Cons.
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) Cons.
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK Cons.
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SOL FEACE 8990
SONIC CD Cons.
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK Cons.
TIME GAL 8990
WING COMMANDER Cons.
WOLF CHILD 8990
PROXIMOS LANZAMIENTOS SEGA
CONSULTAR DISPONIBILIDAD Y PRECIO
MEGADRIVE
B.O.B.
BALL JACKS
BARDS ARCADE
COLUMNS 3
CHUCK ROCK 2
DAVIS CUP TENNIS
DINOSAURS FOR HIRE
DRACULA
F-1
F15 STRIKE EAGLE 2
FLINSTONES
GENERAL CHAO (4Jugadores)
GOLDEN AXE 3
GUNSTAR HEROER
HAUNTING
HOOK
MIG 29
MUHAMMAD ALI BOXING
OPERATION STARFISH
POPULOUS 2
PUGGSY
RACING ACES (Chip DSP)
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
SHINOBI 3
SPLATTER HOUSE 3
SURF NINJAS
TECMO WORLD CUP SOCCER
TECHNO CLASH
ULTIMATE SOCCER (8Jugadores)
V- MAN
WIMBLEDON TENNIS (4 Jugadores)
WIZN' LIZZY
X-RANGER
GAME GEAR
007
CHUCK ROCK 2
DOUBLE DRAGON
F-1
GALAGA 2
INDY (YOUNG INDIANA JONES)
POWER STRIKE
ROBOCOP
SURF NINJAS
TENGEN WRLD CUP SOCCER
WOLF CHILD
M. SYSTEM
CALIFORNIA GAMES 2
CHUCK ROCK 2
F-1
JAMES POND 2
POWER STRIKE 2
STAR WAR
SUPER OFF ROAD
THE FLASH
WOLF CHILD
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

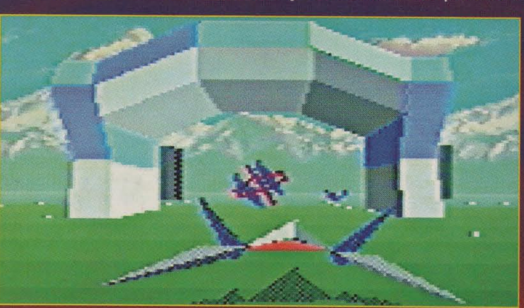
NIVEL 1



FASE 1: CORNERIA

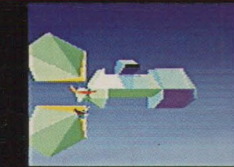
Tras el despegue, te encontrarás con dos naves pájaro que aparecerán a tu izquierda. Seguidamente, naves Slippy por todos los lados pasarán por el arco. Persíguelas a través de los arcos hasta que aparezca el item de disparo doble en el túnel azul que encontrarás inmediatamente después. Sigue por el túnel y te encontrarás con una base de tanques entre dos torres UFO. Después te encontrarás con mas torres UFO y torres azules. Asegúirate de que pulverizas por lo menos una de las torres porque si no, ellas harán lo propio contigo. Avanzando te encontrarás con alguno de los androides que se pasean por la superficie del planeta del sistema Lylat. Estas naves transportan una torre azul, y para acabar con ellas tan sólo tienes que pulverizar a un androide y el otro explotará.

Ahora te adentrarás en los suburbios de la ciudad. Continua a través de los pequeños bloques disparando al androide que se mueve desde la izquierda y vuela hacia adelante para atacar a un nuevo tanque, que te proporcionará otra Nova Bomb para tu colección. Ahora deberías entrar en la ciudad y encontrar tu primera



torre. Desplaza tu nave a la derecha y échate atrás después de pasar la torre para poder viajar a través del caminillo entre los edificios, haz lo mismo con la siguiente torre. Cuando la alcances, desplázate hacia la derecha para viajar por debajo del edificio rojo y así obtener otra Nova Bomb. Muévete luego hacia el lado contrario para regresar de nuevo a la calle principal. En el final de la calle encontrarás otro peligroso androide moviéndose desde la derecha. Descubrirás un escudo azul cuando pases el androide.

Entrarás ahora en una zona con cuatro torres azules, las cuáles deben ser pulverizadas para evitar que impacten contigo. Mantente volando por delante del otro androide y del grupo de tanques hasta que te encuentres con un androide muy armado. Después de destruirlo te enfrentarás a Battle Carrier.



BATTLE CARRIER

Para acabar con este guardián, simplemente debes dispararle al soporte de la nave al tiempo que dos pequeñas naves emergen de ella. Ahora ve a la izquierda a la vez que apuntas tu cañón al aire. Dispara una Nova Bomb justo en el enlace que hay entre la nave nodriza y sus dos pequeñas hijas. Una simple y certera bomba acabará con ellas dejándote el camino libre para poder destruir la nave nodriza. Aprovecha el momento en que gire para lanzarle una nueva bomba que, a buen seguro, acabará con la vida de tan molesto artefacto.



ITEMS



BLASTER



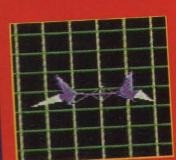
Si recoges este item conseguirás aumentar el poder de tus disparos.

VIDA EXTRA



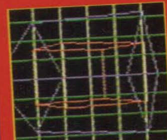
Dispara a los tres vértices del triangulo 3 veces y... vida extra.

NAVE EXTRA



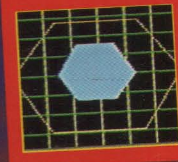
Si has perdido una de tus naves, podrás obtener otra con este item.

ESCUDO



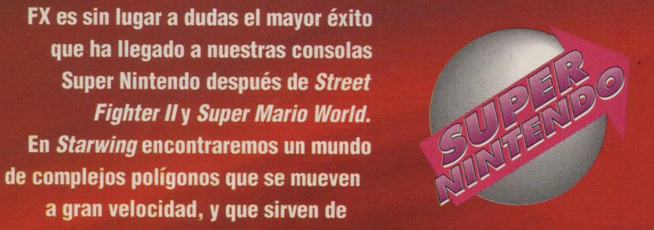
Si recoges este item tendrás inmunidad por algunos instantes.

BOMBA NOVA



Una de las armas más contundentes que encontrarás para ayudarte.

***Starwing*, la leyenda está aquí... El primer juego que utilizó el chip Super FX es sin lugar a dudas el mayor éxito que ha llegado a nuestras consolas Super Nintendo después de *Street Fighter II* y *Super Mario World*. En *Starwing* encontraremos un mundo de complejos polígonos que se mueven a gran velocidad, y que sirven de soporte técnico a un super arcade galáctico realmente peculiar. Tu asumes el papel de Fox McLeod, el heroico comandante de una afamada escuadrilla, que combate contra las naves de Andross. Lo que ahora os ofrecemos a lo largo de las siguientes paginas de Ok Super Consolas son todos los secretos, trucos y consejos que vais a necesitar para salir victoriosos de esta increible epopeya galáctica.**





STARWING

ESTOS SON TUS PODERES



Laser

Incluso con las naves menos poderosas este arma se muestra un tanto eficaz. Ni lo intentes con los guardianes...



Disparo Doble

¡Esto ya es otra cosa! Con este arma podrás hacer frente a muchas naves y guardianes, pero no es 100% resolutiva.



Bolas de fuego

¡Poder supremo! Vaya, vaya, ahora le podrás plantar cara con garantías incluso a los más problemáticos guardianes.



FASE 2: ASTEROIDES

Te enfrentarás con tres naves enemigas que se mueven desde la derecha. Cuando las destruyas, ten cuidado con las siguientes que aparecen por debajo; su misión es la de cubrír a una oruga espacial. Dispara a la cabeza azul para soltar a las naves pequeñas que también pueden ser disparadas.

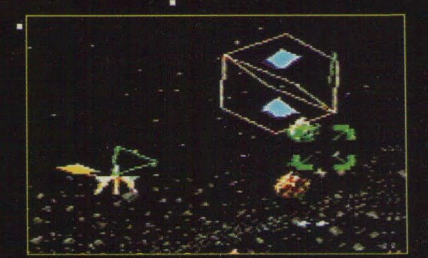
Entrarás ahora en el cinturón de asteroides; recuerda que solamente puedes disparar a los asteroides dorados, así que evita los demás a toda costa. Continua tu viaje a través de los asteroides y te encontrarás con una oruga espacial; tendrás ahora tu primer enfrentamiento con las naves en forma de reloj de arena que normalmente aparecen en grupos de cuatro, sólo dos serán visibles durante todo el tiempo. Destrúyelas para obtener un Shield Boost.

Después de destruir las naves, pasarás por un gran cinturón de asteroides; asegúrate de disparar a los asteroides dorados para abrirte camino. En medio de este campo descubrirás un enemigo saltando entre dos asteroides; pasa a la derecha y por debajo de él para coger una Nova Bomb sin sufrir ningún daño.

Continua tu vuelo hasta que te encuentres con las serpientes de asteroides acercándose hacia ti. Aparecerán cuando destruyas un asteroide y por fortuna son fácilmente eliminables con un simple disparo. Sin embargo, tu mayor problema reside en una cadena de asteroides giratorios; dispara al centro de la roca dorada para dispersarlos. Inmediatamente después te atacarán con bolas giratorias que disparan varias bolas de fuego, mejor que las evites hasta que pasen.

Continua destruyendo todos los asteroides dorados que se te aproximen, pronto encontrarás un circulo giratorio que regenerará tus escudos cuando pases a través de él. Más tarde llegarás a un área repleto de lanzaderas de bolas de fuego.

Seguidamente tendrás tu primera señal de una nave que irá creciendo en tu pantalla con la forma de tres triángulos que acabarán formando uno más grande. Debes disparar al centro antes de que te pueda atacar con una bola de fuego, si lo haces, conseguirás dispersarla de nuevo. Repite este proceso para conseguir destruirla por completo. Acto seguido te encontrarás cara a cara con el temible Rock Crusher.

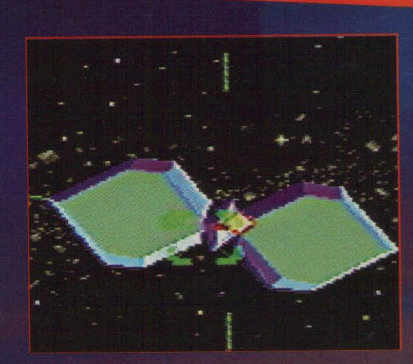




ROCK CRUSHER

El Rock Crusher se deslizará por debajo y empezará a girar. Tu Airwing se moverá automáticamente y fuera de las zonas de fuego, así que vete a la vista interior de tu nave para usar tu hilo de retículo para hacerte con él. Este enemigo está armado con cuatro cañones en cada ala así que concentra tu fuego sobre ellos cuando estén en rojo. Los cañones serán invulnerables el resto del tiempo.

Una Nova Bomb destruirá total-mente el ala con un certero disparo, pero es más fácil usar tus potentes cañones, especialmente si has conseguido mejorarlos. Cuando destruyas todos sus cañones, la sección central se separará y se lanzará contra ti. Muévete en zig-zag para evitarla y luego concentra tus disparos en la sección central de la nave. Cuando explote, muévete en zig-zag para evitar las bolas de fuego que te disparará.



FASE 3: SPACE ARMADA

Ahora es cuando se te pondrán difíciles las cosas, tan pronto como te enfrentes al enorme poder de la Andross Space Armada. Primero te encontrarás cara a cara con una enorme nave Cross-Shaped que al ser destruida te recompensará con un disparo doble. Después te enfrentarás con tres Homing Ships, las cuales buscan venganza, pero con un simple y certero disparo las despacharás. Ahora recibirás la primera señal de la gran Armada, Puedes vaporizar las naves principales disparando a sus torretas centrales varias veces. Las torretas se sumirán en llamas (a pesar de que ello sea imposible en el espacio). Justo antes, verás tres conos suspendidos dentro de un círculo en el aire. Dispara a uno de las conos para conseguir que gire, y dispara a cada uno de los demás para hacer que la nave aparezca en el centro, captúrala para recibir una vida extra. Cuando te aproximes al primer carguero, tres naves se acercarán

EXCLUSIVA: LOS NIVELES SECRETOS



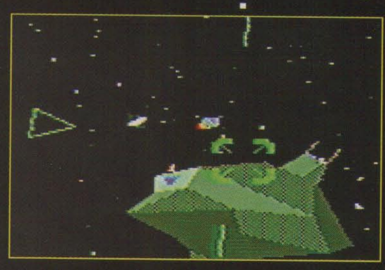


Mucho se ha especulado con los niveles secretos de «Starwing», pero en realidad sólo hay dos. Tal vez algunos hayais oido hablar del Agujero Negro, ¿pero qué pasa con la máquina tragaperras del espacio? Para llegar a este sorprendente nivel secreto, ve al nivel 3-2 y dispara continuamente al segundo asteroide indestructible. Un pajaro estrella aparecerá y deberás introducirte en su cabeza para entrar en una zona especial (derecha). Dispara a los aviones de papel y cuando llegues hasta la propia máquina, dispara al brazo para jugar con los simbolos. Si consigues sacar tres sietes habrás completado nivel y serás transporatdo a las secuencias del final del juego.

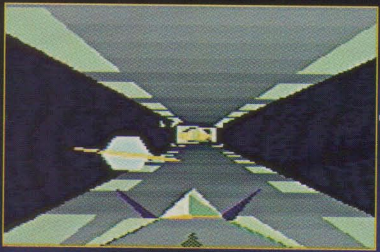
La entrada al agujero negro está en el nivel 1-2 en el campo de asteroides. Para acceder a él debes disparar a las dos primeras columnas giratorias de rocas con un asteroide naranja en el centro. Ahora verás un asteroide con cara risueña. Entra en él y accederás al agujero negro. Dentro verás restos de naves de *Starwing* y rumores de que tu padre se perdió aquí.

En el agujero negro debes hacerte con los bonus, vidas extras y los power-ups que te prepararán para futuros peligros. Si pasas a tarvés de los andamios y puertas secretas recibirás los bonus..

Cuando salgas del agujero estarás en el nivel 2-4 que es mas amplio que el nivel en el que empezaste.



desde los lados y empezarán a lanzarte anillos incandescentes, dispara a las naves o concentra tu fuego en el carguero. Mantén tu rumbo cuando te acerques a las naves o tendrás problemas.



CARGUERO 1

Posteriormente te encontrarás los siguientes obstáculos en orden: una viga por el suelo, seguida de una viga alta y después una entrada que debes ladear para evitarla. Más tarde deberás volar bajo para pasar por un arco encontrando un Pops-Up y un Stealth Shield después. Pasa por debajo del arco y dispara a la puerta gris y amarilla para pasar al camino final en el que debes disparar continuamente para destruir la esencia de su fuerza. La manera de destruir su esencia es frenar y concentrarse en su centro.

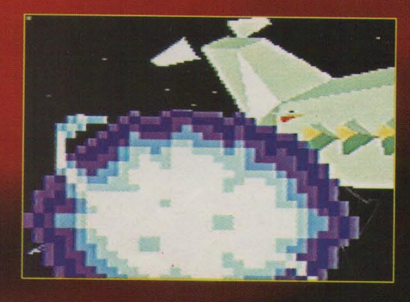
Después del primer carguero nos enfrentaremos con la Armada de nuevo. Ten cuidado con sus cazas y lanzadores de anillos y llegarás al segundo carguero.

CARGUERO 2

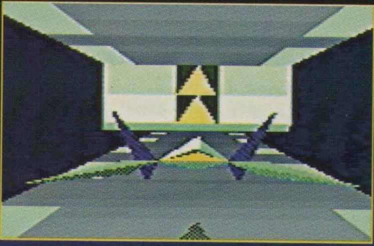
Mantente volando hasta que te encuentres con más lanzadores de anillos y otra nave triangular. Cuando veas el crucero de batalla blanco dispara a los tres bloques candentes para destruirlo. Recuerda que si ves un flash lejano, es un caza enemigo disparando un misil, prepárate a esquivarlo. Inmediatamente después entrarás al tercero de los cargueros.

CARGUERO 3

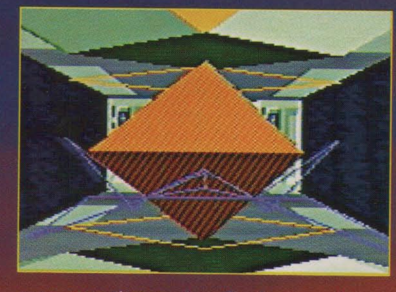
El primer obstáculo que encontarás al entrar en la nave es una puerta con dos flechas. Dispáralas para poder abrir la puerta y avanza evasivamente por las columnas



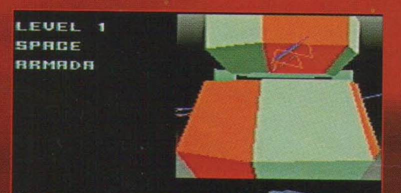
hasta que llegues a una columna amarilla-negra. Acciona tus frenos cuando te acerces, pasa por debajo antes de que se levante. y obtendrás una Nova Bomb. Los siguientes obstáculos son columnas de puertas que debes disparar para abrir y poder acceder a un pasage con tres enemigos saltadores y el centro principal de poder.



Tendrás ahora señales de tu objetivo principal. Para poder destruir las lanzaderas que se mueven alrededor tuyo, debes acertarlas en varias ocasiones y frenar para acertar en otras cuantas más y tener acceso a la nave nodriza. Justo antes de la tercera nave hay un anillo de energía esperando a ser recogido. Tres pequeñas naves te esperan antes de que consigas entrar en la nave base. Una vez dentro de la nave principal te encontrarás con los mismos obstáculos, como cargueros y algunas puertas que se mueven arriba a abajo dependiendo de las flechas. Para pasarlas deberás ponerte en la dirección contraria a la

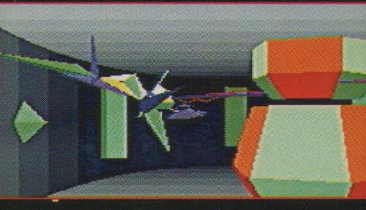


que mantienen las flechas, o bien, simplemente puedes cambiar la dirección de la flecha con un disparo. Después de bajar las barreras, te encontrarás con varios peligrosos androides de mantenimiento. Tras destruirlos (y si es que los consigues) estos te proporcionarán más energía.



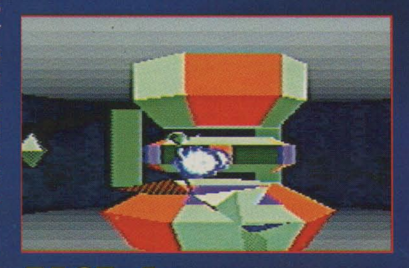
BASE ATOMICA

Cuando entres en el corazón de la nave nodriza, podrás ver cañones giratorios en el aire. Trás algunos segundos se electrificarán y deberás volar alrededor del núcleo; dispara a los cañones directamente para que



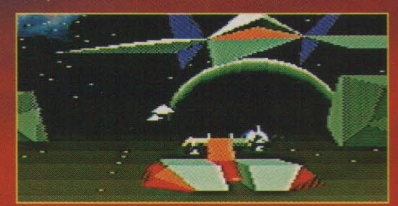
exploten. Hay tres cañones a destruir y en ocasiones un androide de seguridad si te quedas durante mucho tiempo. Más tarde, la dirección del centro variará, así que ten cuidado con el lugar en que aparece.

Una vez destruidos los satélites, descubrirás el centro principal. Dispara al centro, moviéndote en zig-zag para evitar las bolas de fuego. Dispara una Nova Bomb, si dispones de alguna, para acabar con la nave y te verás sorprendido por una gran explosión.



FASE 4: METEOR

De nuevo una gran batalla en el espectral sector espacial del Dancing Insector. Tu vuelo espacial te llevará frente a dos gigantescos androides Scout. A pesar de su temible apariencia, es muy fácil destruirlos disparándoles a las piernas. Seguidamente te enfrentarás con unos enormes tanques de batalla, éstos también son fácilmente destruibles con unos cuantos disparos certeros.



Donde se ponen realmente complicadas las cosas es cuando llegues a un laberinto de pilares, entremezclados y bien escondidos encontrarás una Bomba Nova y un Item de Disparo Doble. También puedes pasar por la parte superior de la pantalla e ignorarlos. La mejor forma de coger Power-Ups es entrar en la pantalla desde la izquierda, virar a la derecha una vez que tengas la Bomba Nova para coger un nuevo Item de Disparo Doble. Ten



cuidado,justo después de estas torres entrarás a un pasage de rocas, así que mantente bajo y deja K.O. al androide scout y al tanque que andan por ahí.

Cuando salgas de esos túneles te encontrarás con tanques de guerra y androides scout hasta que pases por los helicópteros que vuelan por los lados, la mejor forma de esquivarlos es moverte rápido y disparar. Un poco más lejos a la derecha hay una vida extra si disparas a los tres puntos del triángulo.

Continua avanzando hasta que llegues un edificio a tu izquierda con tres tanques emergiendo. Dispara al último para ganar energía, vuela luego al siguiente edificio y dispara a



la puerta roja para entrar y recibir un completo y apetecible Shield boost. Seguidamente, tres naves pájaro te atacarán. Para acabar con ellas deberás dispararlas en varias ocasiones. No hay elección, o las aniquilas o te perseguirán hasta destruirte por ser un cobarde. Pronto verás dos hangares de color rojo: dispara al de la izquierda para



obtener una Bomba Nova y destruye inmediatamente después la plataforma de batalla que le sigue junto con el resto de enemigos, como los tres helicópteros de asalto, antes de entrar en el Dancing Insector.



DANCING INSECTOR

Para destruir a tu enemigo, acaba primero con sus piernas de una en una. Cuando golpeen el suelo y veas el humo, sabrás que lo estás haciendo bien. Las Bombas Nova son muy útiles cuando giran en el



suelo pero ten cuidado porque pueden llegar a llenarlo. La mejor manera de evitarlo es girar a la izquierda y moverse hacia arriba o abajo dependiendo de la dirección en la que se mueve el Insector. Ten cuidado y no ataques cuando estés totalmente delante de él porque tus lásers pueden rebotar contra ti. Tras un rato, tu enemigo activará sus armas de fuego y te serán lanzadas dos bolas de fuego. Vuela en zig-zag para evitar su ataque y continua con tu castigo.Cuando destruyas todas sus piernas, podrás disparar a la nave principal provocándola el mayor daño posible.

FASE 5: BAJO VENOM

El único consejo que te podemos dar aquí, es que no pares de moverte para evitar la barrera de misiles teledirigidos que te estarán lanzando



desde la superficie. La mayoría de las bases lanzamisiles terrestres convergen en el centro, así que si te mueves en zig-zag acabarás con todas ellas.

Si se mueven dispáralas, de la misma forma que lo hiciste con los enemigos de los anteriores niveles. Al principio del nivel te encontrarás con un anillo de rocas triangulares. No las dispares, vuela a través del centro y obtendrás dos nuevas Bombas Nova.



Cuando te libres de los misiles y cazas, será el momento de que enfrentes al guardián de este nivel de Starwing..

PHANTRON

Debes de ser rápido en el enfrentamiento con este tipo, ya que si no, te disparará un segmento de nave que te matará. Ante todo, el Phantron se moverá en zig-zag dejando tras de si misiles en cada pasada. Mantente disparando al lado de la nave más débil. Destruye los misiles guiados tan pronto como



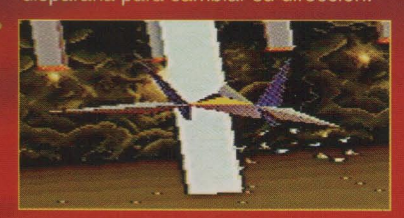
puedas ya que no lo podrás hacer si alcanzan la máxima velocidad.

Dispara a la cabeza y el Phantron estallará en tres. Dispara a los trozos, las Bombas Nova son muy útiles para esta misión.

FASE 6: EN LA SUPERFICIE

Esta es la última fase y no esperes que sea la mas fácil...

Llegando a la superficie te encontrarás columnas que se mueven. Es muy fácil evitarlas volando entre ellas. Después te encontrarás con la primera puerta rectangular que pivota en la dirección de la flecha; puedes volar en la dirección contraria de la flecha o dispararla para cambiar su dirección.



Seguidamente deberás volar a través de un grupo de bloques de diversas formas que girar a tu alrededor, lo mejor es mantenerte a nivel del suelo para volar por debajo.

Posteriormente te las tendrás que ver con oleadas de naves pájaro; agarra algunos bloques pivotantes y dispara al segundo para pasar por debajo a salvo, y por la derecha para coger una Bomba Nova.

Si sobrevives a los ejes te encontrarás con más columnas por todos los lados. A pesar de su apariencia, si te quedas a ras del suelo no te pasará nada. Mientras tanto, te encontrarás con naves pájaro y unidades terrestres hasta que alcances las columnas rojas; estas se caerán cerrándote el paso. Para evitarlas no dejes de cambiar de camino.

Mantente por los laterales para volar a través de las columnas que se caen justo a tu alrededor, entonces entrarás en un campo de minas. Estos bloques intentarán caerse en

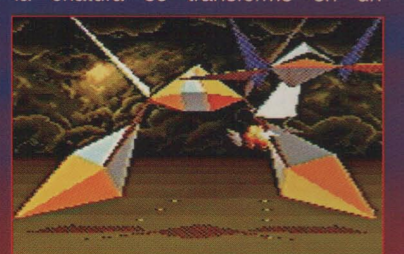


tu camino cuando tu nave pase si vas por debajo, así que hazlo por encima. Si quieres la Bomba Nova y el Item de Disparo Doble, baja en el ultimo minuto y usa tus reflejos para cazarlos.

Después del campo minado llegarás a otro bloque giratorio y a un conjunto de columans saltantes antes de que alcances el Phantron por segunda vez.

VENOM SUPER-PHANTRON

Dispara a su cabeza hasta que se divida en tres. Ataca a la mitad de la cabeza para evitar la primera reencarnación del Phantron. Cuando la criatura se transforme en un



«walker», dispara continuamente a su parte vulnerable en el centro de su cabeza. El «walker» te lanzará bolas de fuego y misiles, así que sigue moviéndote para esquivar sus armas mortales. Usa las Bombas Nova cuidadosmanete porque el Phantron puede esquivarlas en el último momento. El guardián se reflejará, dispara al que te ataque e ignora al otro. Aparte de su salto insensato, el Phantron saltará hacia atrás para intentar hacer claqué sobre ti. Para evitarlo, pon los frenos y gira de nuevo.

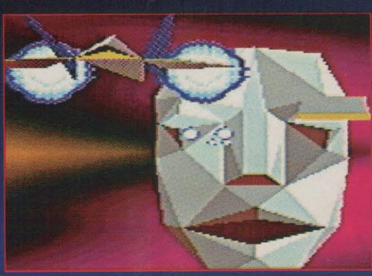
Cuando el Phantron esté bajo de energía lanzará trozos de su cuerpo que deberás esquivar.

FASE 7: LLEGANDO A ANDROSS

Este nivel es mejor que el de la Armada. Cuando vueles por los túneles de los potentes torres, los disparos laterales siguen un patrón, fíjate bien para evitarlos. Verás bloques grises a los lados que son muros deslizantes que dajan el hueco justo para que pases, por tanto cualquier muro que estás en el



muro contrario. Hay un power-up dispuesto para ayudarte. Cuando tu nave alcance el final, será transportada a otra puerta que te dará acceso a tu objetivo final que es el propio Andross.



ANDROSS

Una vez que aparezca el cuadrado y se transforme en una cara, dirige tu ataque a los ojos del Andross para obtener puntos. Fragmentos de roca saltarán en tu dirección, pero no les puedes disparar para evitarlos. Recuerda, puedes disparar a los ojos siempre que no estés enfrente de ellos. Después de unos pocos segundos sus ojos se cerrarán y el Andross saltará en cachitos. Vete atrás y a la derecha para evitar caer en su boca. La mejor forma de evitar los fragmentos es disparar en un lado y luego cambiar al contrario para evitar los fragmentos que salten del enemigo.

Centra de nuevo tu atención en los ojos. Tras unas buenas ráfagas de fuego, uno de los ojos explotará.



Elimina ambos ojos y la cara estallará, revelando al verdadero Andross; un cubo con todas su cara reflejada en todos los lados. Si no destruyes esta nueva rencarnación rápidamente, la cara volverá a formarse; dispara rápidamente una Bomba Nova. Andross intentará apartarte del camino pero regresa al centro cuando explote. Si acompañas tu ataque de ráfagas masivas de tu poderoso y eficaz láser, Andross explotará de una vez por todas y terminarás con el juego. ¿Te suena fácil? Bien, pues entonces inténtalo si eres valiente en los niveles dos o tres.



NIVEL 2

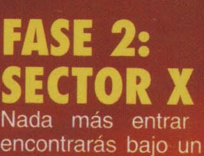


FASE 1: CORNERIA

Estás equivocado si piensas que es igual que el primer nivel, ya que hay grandes diferencias. Mas cazas enemigos aparecerán por los lados, pero los puedes eliminar fácilmente. Además verás también nuevas torres armadas y estaciones de radar por toda la ciudad.
Atraviesa los anillos para conseguir un power-up de disparo doble, pero ahora tendrás más dificultades y tienes que esquivar una puerta guillotina para obtener los bonus. Si lo haces, atravesarás la mitad del nivel, en la que te encontrarás con más enemigos. Hay dos Bombas Nova esperándote, una en el suelo y la otra entre dos edificios en el centro de la pantalla. Asegúrate de coger los power-up que encuentres después de los bloques que se derrumban, ya que necesitarás ir bien equipado.

BATTLE CARRIER V2

Usa las mismas tácticas que anteriormente.

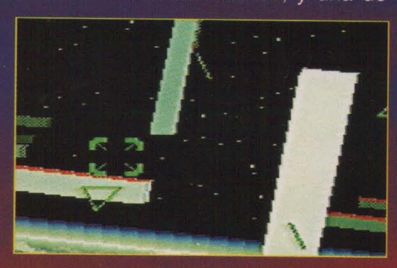


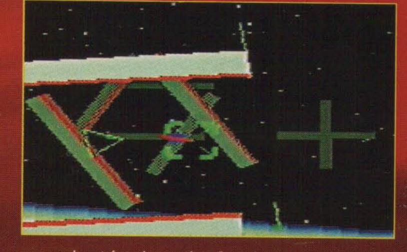
FASE 2: SECTOR X

Nada más entrar en el nivel te encontrarás bajo un fuerte fuego de unidades de tierra. Siguiendo llegarás a una zona de construcción que cubre la mayor parte del sector X. Puedes pasar por en medio sin sufrir ningún daño siguiendo por una viga con un nuevo enemigo saltador encima. Tienes dos posibles opciones, esquivar su fuego y pasar, o disparar y pasar por encima de él.
Tendrás ahora que afrontar tu primer cara a cara con las vigas giratorias, muy típicas en este nivel. El truco para pasarlas es poner los frenos y luego pasar. Detrás tienes otra de estas maquinas-estaca que te recompensarán con una vida extra si las disparas, seguidas por un T-bar. Después verás un bosque de pilares que será mejor que pases por los laterales.
La próxima zancadilla parece imbatible pero es muy fácil de pasar. Es un grupo de barras paralelas giratorias que forman un túnel. Si te colocas en el centro y no haces ningún movimiento repentino podrías pasar a través de ellas fácilmente. Escondida entre ellas se encuentra un nueva Bomba Nova. Es hora de encararse con más naves, y una de las que tiene forma de cruz te premiará con un item de disparo doble cuando dispares.
Ahora tienes que realizar un trabajo arriesgado y usar otra Bomba Nova. Para pasar los dos vigas que giran usa la técnica de frenar y poner el escudo detrás de ellos. Lo siguiente es fácil de realizar: vuela para conseguir un escudo reforzado. Si das a alguno de los bloques, te llevará cantidad de energía destrozar a los luchadores que te atacan. Te encuentras ahora frente a una fila de naves que sólo pueden ser disparadas cuando se vuelven hacia ti, mientas que actúan como un escudo otras veces. Para poder atravesar la red de columnas siguiente, maniobra aprovechado el amplio espacio disponible. Asegúrate de que vigilas los derrumbamientos de columnas. No estés en un mismo sitio mucho tiempo o te atraparán. Otra vez te encontrarás con las naves giratorias antes de encontrarte con Rock Crusher.









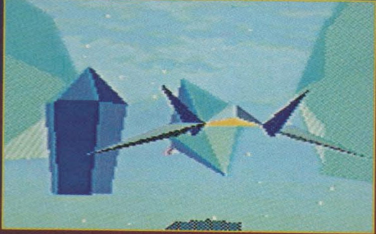


ROCK CRUSHER

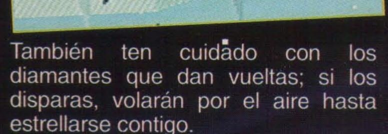
Usa el mismo método que el explicado en la sección tres. Esta vez, necesitarás más golpes.

FASE 3: TITANIA

Titania es uno de los niveles más difíciles, debido a la ventisca que lo recorre. Dificulta mucho la visión del enemigo.



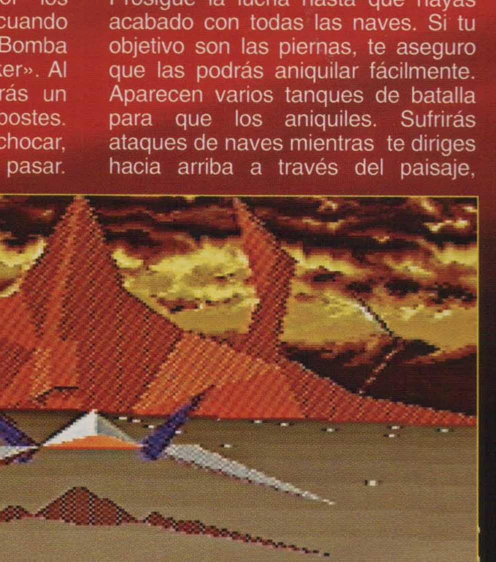
Vuela atravesando la trampilla para encontrarte con uno de los bloques de hielo giratorios más fáciles de esquivar. Parece un nivel lleno de meteoros y tu vuelas entre las rocas mientras intentas disparar a los androides exploradores que te persiguen. Mientras vas por los túneles, gira a la izquierda cuando puedas para recoger una Bomba Nova custodiada por un «walker». Al final de este túnel encontrarás un bloque suspendido entre dos postes. Como estás a punto de chocar, dispara. Esto te permitirá pasar.



También ten cuidado con los diamantes que dan vueltas; si los disparas, volarán por el aire hasta estrellarse contigo.
Hay más androides que batir y algunos otros bloques de hielo giratorios, hasta que te encuentras con una gran nave. Aunque parezca resistente, aplástale las piernas para dejarla K.O. Justo después, deberías disparar al centro para recibir un bono de disparo doble. Le llega el turno a unos temibles tanques. Dispara en el centro para recibir otro bono de disparo doble o un Bomba Nova. Continúa hasta que pases otro cangrejo y ve por la derecha para conseguir el control de la unidad atmosférica y cambiar así el clima del planeta de hielo.
Te esperan grupos de tanques y helicópteros, que pueden ser destruidos totalmente. Hay muchos tableros que giran y pueden ser machacados sin muchos problemas. Prosigue la lucha hasta que hayas acabado con todas las naves. Si tu objetivo son las piernas, te aseguro que las podrás aniquilar fácilmente. Aparecen varios tanques de batalla para que los aniquiles. Sufrirás ataques de naves mientras te diriges hacia arriba a través del paisaje,



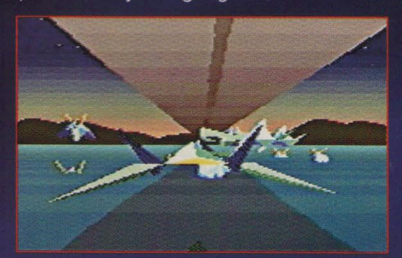




contra el mayor peligro de este nivel: el escondrijo secreto del profesor Hanger.

EL PROFESOR HANGER

Idealmente, deberías entrar en esta área con armas repletas de energía para hacer un buen trabajo con el guardián. Después de que el profesor haya dicho "Adiós", entras en un tubo largo rodeado de agua. Permanece en el centro de la pantalla y zigzaguea, mientras



disparas para matar a todos los peces voladores. Después de algunos ataques, aparecerá el vigilante. Inmediatamente, dispárale



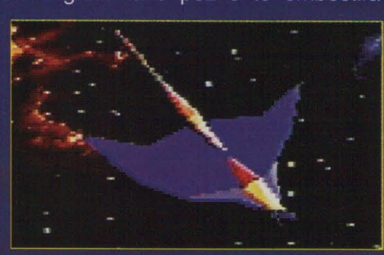
una Bomba Nova en el corazón; entonces, haz un zig-zag mientras disparas para esquivar los misiles giratorios que lanza desde ambas alas. Si tienes la bola de fuego, el guardián explotará; sin embargo, lanzar tu láser requiere de más precisión y no parará sus ataques. La estrategia operativa en este nivel es moverse constantemente.

FASE 4: SECTOR Y

Es el nivel más desconocido. Al principio, debes disparar a cualquier nave que venga hacia ti, aunque sólo puedes atacar a las naves con forma de calamar cuando se alejan. Al entrar en el área que contiene las



amebas espaciales, evítalas porque no puedes disparalas. Si se pegan sobre tu nave, debes girar para quitártelas de encima. Tras la colonia de amebas, encontrarás una nave pez. Ten cuidado con ella porque intentará atacarte. Nunca dispares a una gran nave pez o te embestirá



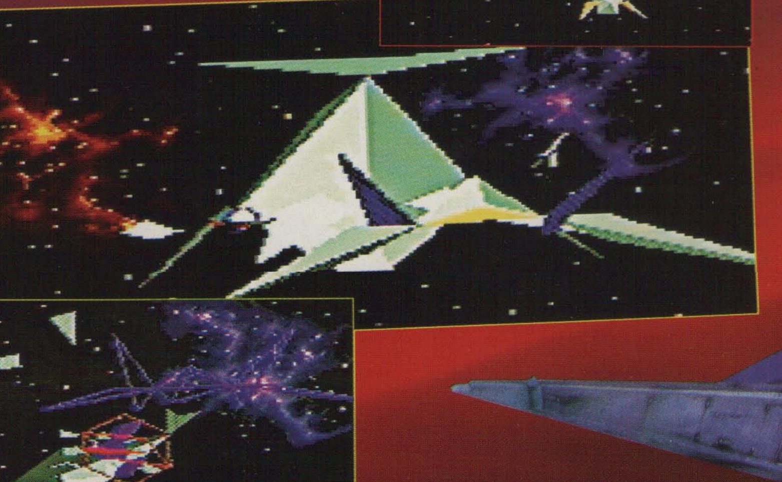
hasta que Arwing explote. Pero si ves pequeñas naves pez de color amarillo acercándose, dispáralas una vez para volverlas azules; volarán lejos de ti. Si evitas a todas las naves pez, una gran ballena aparecerá al final del nivel, lanzando bonos y power-ups delante de la cara del guardián.

PLASMA HYDRA

Vigila sus brazos giratorios porque sólo puede ser herida disparando en sus brazos, lo que transmitirá el daño al cuerpo. Tienes que acertar en la parte roja fosforescente. Las Bombas Nova son casi perfectas para esto.



Continúa disparando cuando los brazos bajen sin importarte nada más. Cuando por fin acabes, muévete rápidamente a la izquierda para no toparte con la nave. Este es uno de los guardianes más difíciles, porque gira a gran velocidad y te dará con los brazos. Cada brazo te quitará casi la mitad de energía, así que es importante echarse a un lado, ayudado de la vista exterior tan pronto como el guardián aparezca. Mantente agachado y dando vueltas para que no te lleguen los brazos.



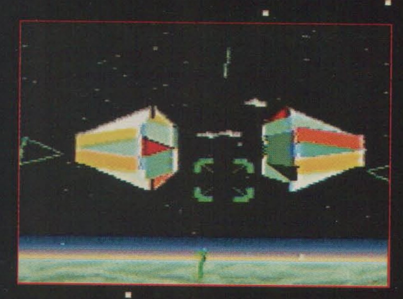


FASE 5: VENOM

Al principio del nivel eres atacado por diferentes tipos de naves, así como por misiles que emanan de la superficie del planeta. También hay varias naves triangulares que son impenetrables, pero dispáralas de vez en cuando. Si las destruyes, explotarán en peligrosos fragmentos, así que es mejor zafarse de ellos (a menos que puedas dispararlos si estás desesperado). Más voladores atacan después, acompañados de misiles. Este es el último gran obstáculo que intentará frenarte.
A mitad del nivel, toparás con dos peligrosos bloques minados. Puedes dispararlos y destruirlos sin ningún problema. Hay un refuerzo para tu energía en mitad de los bloques.
Si ves una nave que no reconoces, entonces espera a que esté en mitad de la pantalla para atacarla. Al final del nivel te atacan multitud de misiles y luchadores antes de la penúltima batalla con el monstruoso y mastodóntico Metal Smasher.

METAL SMASHER

Esta máquina toma la forma de dos enormes cañones que se unen para aplastarte justo en la mitad. Sigue el

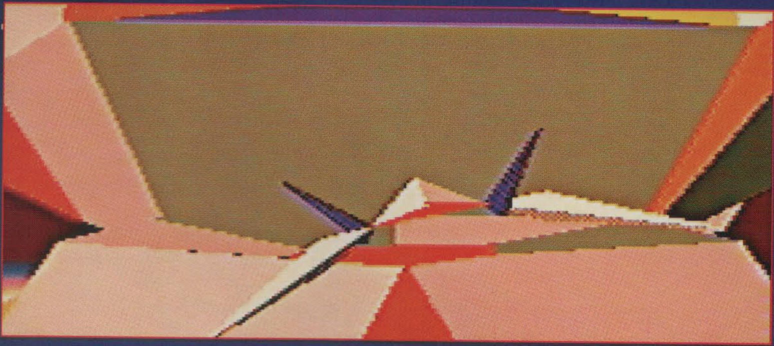


consejo de Slippy y dispara a los centros de los cañones, utilizando las Nova Bombs tan rápido como puedas. Es mejor destruir un cañón que intentar eliminar a los dos simultáneamente. Conecta la vista exterior cuando este guardián se ponga cerca de ti y espera hasta el último minuto para frenar poder evitar esta amenaza. Podrás seguir disparando al vigilante, pero después de unos cuantos segundos, volverá a atacar otra vez.

También el Duo Compactor lanza misiles desde ambos cañones, además de los lásers normales. Cuando se ponga horizontal, el guardián te disparará cargas de del guardián. Nuevos atacantes aparecerán desde la escotilla del guardián, así que sólo puedes darles si eres rápido en disparar antes de



que cierre. En el momento que el guardián cierra la escotilla, se lanzará hacia ti con la nada sana intención de hacerte picadillo, así que tienes que realizar un giro de 90º para no caer en sus garras. No pares de disparar y tirarle bombas nova para que al final explote. Ten mucha paciencia porque este va a ser un tiroteo muy competido, que va a requerir toda tu ya demostrada habilidad y precisión. No te desanimes, amigo.



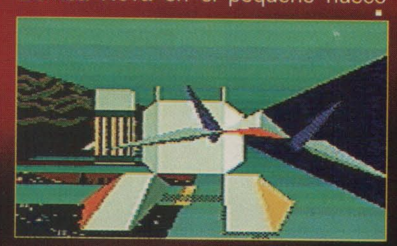
anillos. Espera hasta el último minuto para irte mientras ellas llenan la pantalla. Tienes que ser un auténtico valiente para pasar esta pantalla.

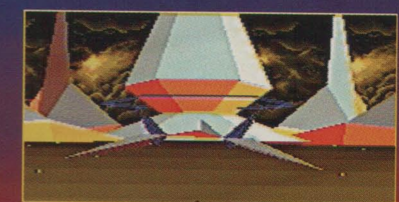
FASE 6: EN LA SUPERFICIE

La superficie de la carretera está llena de enemigos que intentan chocar contigo. Las amenazas pueden caer sobre ti desde cualquier parte. Tienes que utilizar el acelerador para irte de allí sin dejar de disparar. Cuídate de los láser de los enemigos porque intentarán darte constantemente.

PILOTO GALACTICO

Para evitar este infierno, zigzaguea mientras disparas al centro. Debes esquivar los ataques o disparar a los enemigos y después lanzar una Bomba Nova en el pequeño hueco





ANDROSS

La segunda encarnación de Andross es más poderosa, ya que posee más energía, y también más paneles de protección acechando. Si tienes láser



reforzados, puedes atacar al guardián, pero ten en cuenta que lo que dispara es mucho más peligroso. Como en el primer nivel de dificultad, lanza una Bomba Nova en el centro de la pantalla cuando Andross aparezca y no dejes nunca de dispararle agresivamente.

COGER AL PILOTO

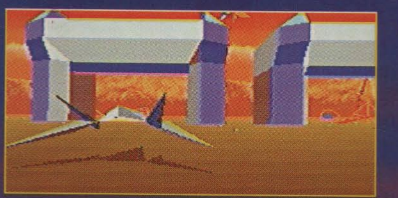
Si destruyes ciertas naves en el juego, a veces los pilotos vagarán por el espacio, aunque no le puedes recoger. El lugar más común para que aparezcan es el comienzo del nivel de juego 1-3.



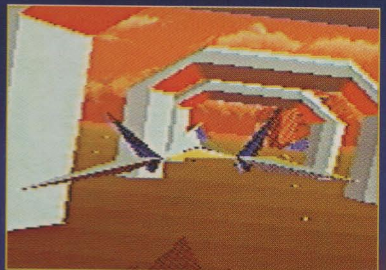
NIVEL 3

FASE 1: CORNERIA

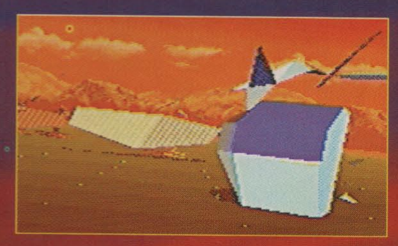
Corneria representa un nivel muy parecido a los otros con la excepción de que el ángulo de acercamiento es diferente. Cuando llegues a los dos extraños objetos colgantes azules, encontrarás en el de la izquierda



contiene un bonus de disparo doble y en el de la derecha, una Bomba Nova. Te encararás con nuevos tipos de enemigos y los mismos modelos de ataque. Algunos de ellos atacan mucho más agresivamente. Cuando alcances el segundo bloque de edificios tuerce y vuela justo entre los del centro para ganar una Bomba

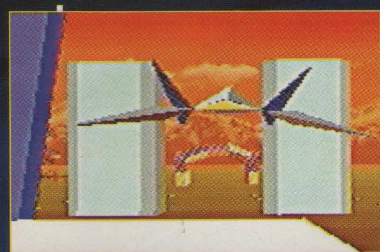


Nova. Después de esta ciudad tu te encontrarás con un túnel que se parte en dos. El primero de los pedazos contiene una Bomba Nova. El túnel de la izquierda tiene un escudo protector y el derecho posee





una Bomba Nova. Si das un frenazo después de salir del túnel, cogerás las dos.
Justo antes de coger al enemigo principal, aparecerán algunos androides agarrando piezas del jefe. Pueden ser atacados, pero debes apuntar bien para darles detrás de su



protección. Los obstáculos finales son bloques que caen. Para salir de aquí, muévete lentamente. La gran diferencia de este nivel es que el jefe no lucha del mismo modo e incluye como dificultad al Attack Carrier.



ATTACK CARRIER

La plataforma se acerca desde la derecha de la pantalla. Cuando está cerca, dispara al centro rojizo para destruirla. Cuando hayas destruido las cúpulas, dispara a los conos de energía cuando te muestren el lado rojo. Debes acabar con las cúpulas primero mientras ellos intentan arreglar los conos de energía.

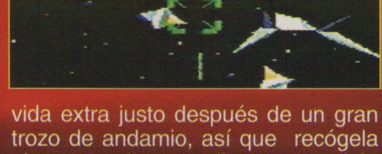


FASE 2: ASTEROIDES

Después de haberte enfrentado con estos obstáculos, te esperan unos cuantos adversarios más que harán todo un poco más difícil. La nave principal contra la que te enfrentarás



es un modelo con movimientos rápidos sobre sí misma. Pueden ser eliminadas con un simple disparo pero, cuidado, a veces tienen la desagradable costumbre de explotar en bolas de fuego. Por supuesto, hay más asteroides que debes esquivar.
En este nivel, no te enfrentes con asteroides con caras –sólo van a matarte-. En la última sección de esta fase, rueda y da vueltas a la izquierda y a la derecha para evitar los asteroides e intenta tocar a todos los lanzadores de misiles. Hay una



vida extra justo después de un gran trozo de andamio, así que recógela al matar a los guardianes y tendrás infinitas posibilidades de destruirlos.

SPINNING WAR MACHINE

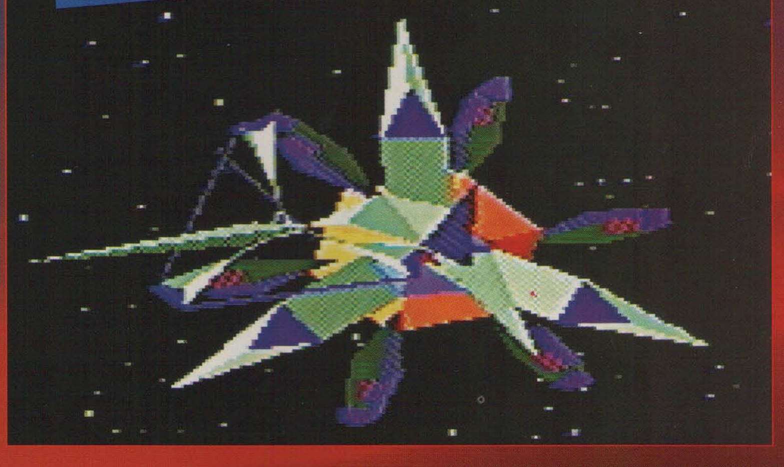
Que destruyas a éste vigilante depende de que te des cuenta de que hay un montón de espejos que reflejan tu láser. Esto significa que si puedes autodestruirte con tus propias armas. Si tienes el arma powered-up fireball, esto no te afectará.
Concéntrate ahora para destruir gradualmente. Cuando el enemigo gire, para de disparar y rueda zigzagueando para evitar los misiles o telarañas que lance. Si te quedas en alguna telaraña, pega un frenazo y presiona los botones de derecha e izquierda para desenredarte. Las Bombas Nova son extremadamente efectivas pero sólo en ciertos momentos.



CAMBIA DE ANIMACION



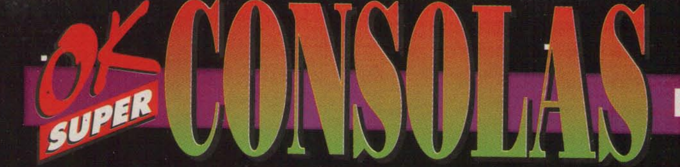
Te revelamos cómo cambiar de animación en la pantalla cuando veas a Arwing girando. Conecta un segundo controlador y presiona Y y B para cambiar las representaciones del juego. Puedes acercarte o alejarte de la imagen usando izquierda y derecha en el primer controlador. También, si presionas X y A en el primer controlador, los gráficos se fusionarán en una especie de amasijo. Quien tenga *Star Glider* en el ordenador personal de su casa, reconocerá esta pequeña trampa.
Nos pensaremos si más adelante publicaremos o no algunos otros truquillos de Starwing, que permiten incluso obtener efectos tan alucinantes como cambiar la imagen de Foz y Slippy por la de Mario y Yoshi. Lo dicho, si sois buenos tal vez lo publiquemos...



NIVEL 3: FORTUNA

Andross ha tomado el control de las





criaturas del planeta.
Aquí, las primeras molestias que vas a tener son unos planetas que escupen polen, además de cierto tipo de plantas. En este primer estadio no puedes disparar a las plantas, así que gira para evitarlas.No dejes que se amontonen los objetivos del suelo porque habrá una gran acumulación de armas en esta área.
Cuando tu escuadrón esté fuera del océano, cuidate de que las alas de tus naves no están mojadas.
Permanece en el centro de la pantalla y sigue disparando hasta que el pez salga del agua. Los patos y peces voladores aparecerán ahora, así que no dejes de dispáralos. Los dragones marítimos levantan sus horribles cabezas y los aros de los



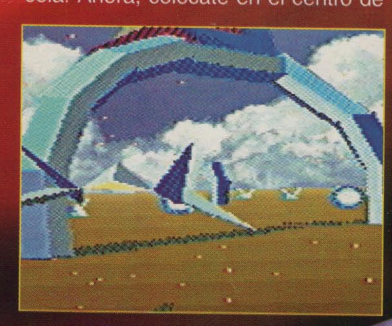
segundos monstruos son totalmente invencibles. La siguiente dificultad son cabezas de dragón que lanzan bolas de fuego. Son peligrosas, de modo que agáchate y dispáralas cuando puedas. Cinco tiros a las cabezas y ¡a criar malvas! Al final de los dragones hay una vida extra, pero tienes que volar de frente a una



boca de dragón para cogerla.
Mientras cruzas la tierra otra vez, hay otro power-up seguido de más flores, silos de misiles, y muchos insectos.Hay un arma power-up en el cuarto aro. Vigila los silos de misiles que hay detrás de las plantas.

DRAGON ATOMICO

El guardián es un dragón enorme. Has de dispararle al cuello y la cola para herirle pero sólo cuando está de cara a ti. Zigzaguea mientras mueve la cola por toda la pantalla. El guardián se retirará de ti agitando la cola. Ahora, colócate en el centro de

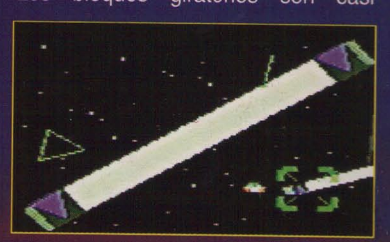




la pantalla cuando vuelva y tira una Bomba Nova cuando sus dos cabezas estén en posición baja. Sigue disparando a las cabezas mientras se acerca; entonces apártate del camino en el último minuto y mantén el fuego a su espalda. Notarás los efectos del ataque sobre el dragón.
Si das a la cabezas varias veces, el cuello se volverá más corto. Esto pasa también con la cola. Si ambos miembros se acortan mucho, prueba a herirle en el cuerpo. Si lanza destellos, puedes hacer explotar el dragón por piezas. Si la cola se abulta, significa que el dragón está a punto de hacerse papilla. Cuidado, porque una cría de dragón puede nacer y chocar contra ti. Dispárala inmediatamente. La baza principal del dragón es lo imprevisible de su anatomía y las bolas de fuego de sus cabezas.

FASE 4: SECTOR Z

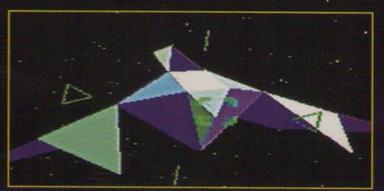
Eres atacado por nuevas naves exploradoras. Hay que lanzar mucho fuego al principio. Esta fase se parece al Sector X del nivel de dificultad 2.
Las cañas con flechas en cada punta pueden ser paradas por otras flechas. Esto significa que puedes pararlas, dándote la oportunidad de deslizarte por debajo. ¡Esto se pone de locura!
Los bloques giratorios son casi



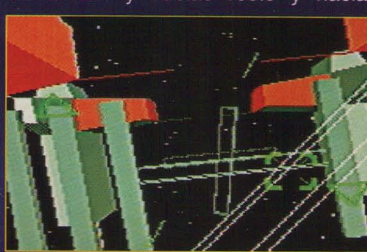
invisibles; Todo lo que se ve es un simple boceto. El método más efectivo para deshacerse de los bloques es moverse a la parte alta derecha de la pantalla y esperar a las peligrosas siluetas; entonces baja, de modo que las flechas aparezcan en pantalla para obligarte a volver al área de juego. Finalmente, retrocede para ir arriba a



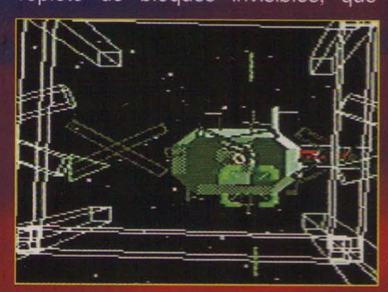
la derecha, presionando el botón correspondiente. Zigzaguea para poder pasar cómodamente. Los bloques invisibles entran en juego ahora. Hay un arma power-up a mitad de camino entre los bloques.



Después de la primera sección de bloques, entras en un área de andamios con torretas de tiro situadas en mitad de la zona y también en el otro lado. Si usas el acelerador y vuelas recto y hacia



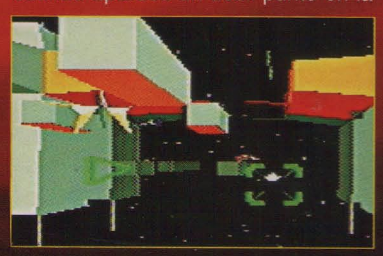
abajo del centro de la estructura de torretas, podrás escapar de la forma menos peligrosa posible. La segunda sección de formas giratorias es muy dura, así que usa el método descrito arriba. Ahora entras en un terreno repleto de bloques invisibles, que



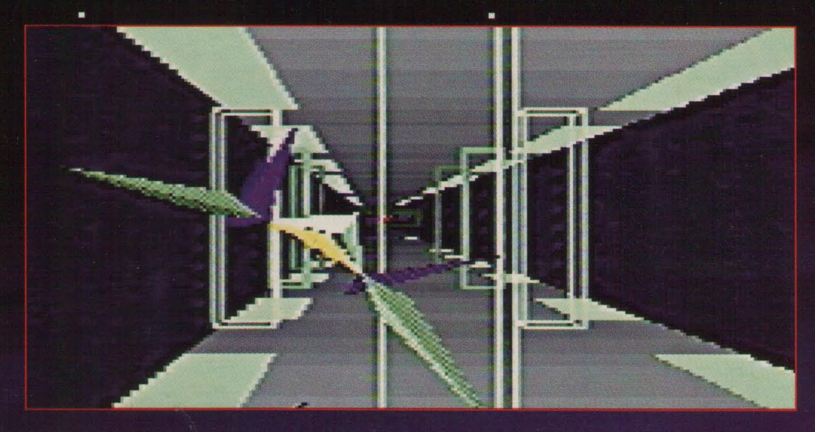
pretenden pararte y tirar tu Arwing contra las paredes.

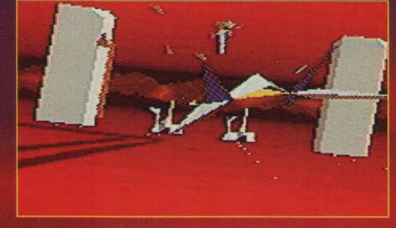
BASE ATOMICA

Este guardián se parece mucho al de la parte tres del nivel uno, pero es mucho más difícil de superar. Incluso cuando aparece un débil punto en la



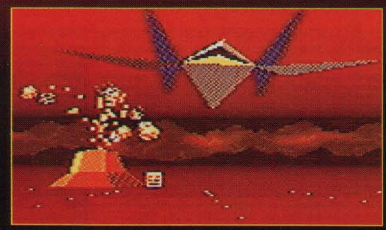
estructura principal, se cerrará inmediatamente, así que en el momento que veas un hueco, échale una Bomba Nova dentro. Tienes que tener una gran habilidad para dar en el blanco de este monstruoso ser. Si entras en esta área, tienes que apretar a fondo el acelerador de las bombas o no conseguirás nada.





SECTOR 5: MACBETH

La penúltima batalla tiene lugar en el fiero planeta Macbeth. Empiezas la odiada batalla en una cueva. Los peligros son los ataques de rocas y las avalanchas de piedras que caen del techo durante el combate. Utiliza muchas bombas en este tramo

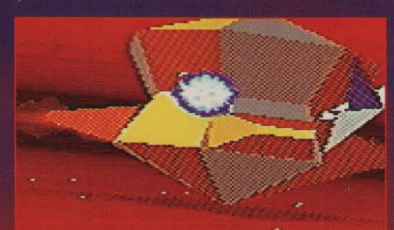


porque hay momentos en que tendrás que provocar muchísima violencia. Vigila los volcanes de lava y las rocas que se esparcen por todo el lugar. Puedes disparar a las rocas desde los volcanes. Los enemigos parecen espinas, y ahora atacarán en formación; comienza a dispárarlos rápidamente antes de acercarte a ellas, o tendrás que zigzaguear para esquivarlos.
La segunda mitad del nivel tiene una fila de armas que son imposibles de pasar sin alguna herida. Decide el

modo de pasar. Te sugerimos una Bomba Nova para librarte del nido pero también unas cuantas armas colocadas en torretas pueden ser efectivas y limpiar nuestro camino.

DRILLER KILLER

Este tipo usa humo como arma de defensa para confundirte y desorientarte. Apunta a su parte baja mientras gira pero no dispares a las bolas que circundan el objetivo. Cada una de ellas reflejan el láser que lanzas y te lo devuelven. Los puntos débiles de Driller Killer son las



puntas de su base y en ambas encarnaciones. Una Bomba Nova baja le quitará un montón de energía. Vale la pena que puedas atacar a este guardián, incluso si te inunda de humo

FASE 6: SOBRE VENOM

Es esencial que reserves las Bombas Nova para los guardianes. Miles de luchadores te atacarán simultáneamente en este nivel. Te introduces en unas pantallas llenas de enemigos. Para frenarlos, dispárales con tu láser cuando estén cerca. Hazlo así, dispáralos tan pronto como aparezcan en pantalla. Hay un gran anillo de energía justo a la mitad del camino del nivel.



Atraviésalo y encontrarás dos items que te vendrán de perilla –un escudo y un disparo doble-.
Esto te prepara para el guardián. Si estás cerca del final de la fase, vigila los triángulos que lanzan bolas de fuego. Si hay muchos junto (como de va a haber) te machacarán con estas bolas abrasadoras. Vete abajo, a una esquina, para sobrevivir.

LA GUERRA DE ANDROSS

Tan pronto como aparezca este cruel vigilante, sitúate a la derecha de la nave. Así podrás esquivar los misiles que lanza y darle en sus puntos flacos al mismo tiempo. Una vez que todos los objetivos han sido



destruidos en este lado, vete al lado izquierdo y quédate allí.
Un panel del lado izquierdo y dos del derecho del vigilante son dianas que pueden darte la victoria. Las Bombas Nova son casi fundamentales para aniquilar a este guardián. Tienes que acertar, al tiempo que el te envía truenos. Cuando el guardián te lance humo, dispara dos Bombas Nova sucesivas para causarles grandes desperfectos. Aunque este sujeto es muy duro, prosigue en esta línea y tendrás éxito

FASE 7: VENOM

Hay muy pocos enemigos en la superficie del planeta pero, sin embargo, un montón de trampas preparadas para ti. Si evitas las trampas en el aire, conseguirás un escudo. Tan pronto como lo tengas, vuela muy cerca del suelo para no



toparte con más objetos mortales.
En la esquina derecha hay muchos obstáculos cuadrados. Aparecen casi instantáneamente y es difícil deshacerse de ellos. El camino para triunfar es permanecer en el ángulo derecho de la pantalla.

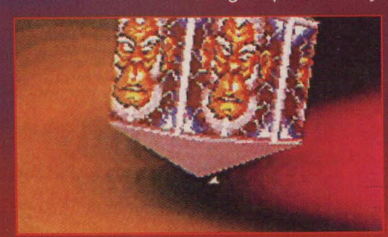


MEGA ROBOT

Dispara al segmento del cuerpo principal con todo el fuego que tengas y todas las Bombas Nova. Agáchate y esquiva los láseres y las bolas de fuego. Cuando el nivel de energía baje de la mitad, te lanzará más bolas de fuego. Muévete haciendo círculos pero no te quedes atrapado en las esquinas. Cuando el cuerpo principal se rompa, te lanzará bolas, que puedes destruir si las disparas.

ANDROSS

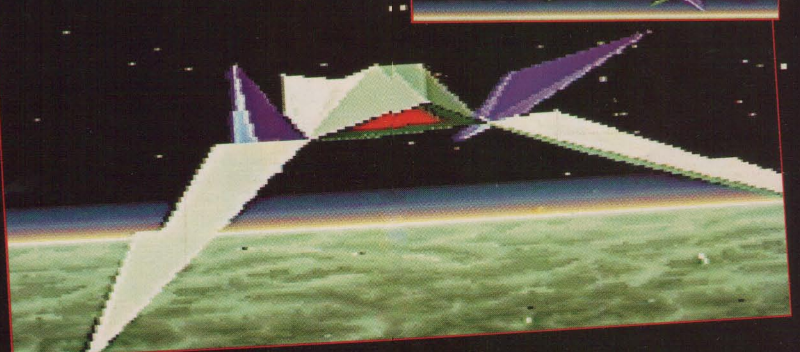
El último guardián toma la misma forma que el de antes, pero esta vez, tiene el doble de energía que antes y



escupe bloques de sus ojos y su boca más rápido que nunca. Tendrás que moverte y girar por toda la pantalla y librarte de la multitud de misiles que te acechan. Cuando Andross aparezca, tira dos Nova Bombs al centro de la pantalla. Tendrás que volver a la encarnación facial dos veces más para terminar con él definitivamente.







COOL SPOT
■ MEGA DRIVE

Todos aquellos impacientes sin tiempo para acabar cada uno de los niveles de este juego (como hacemos todos los mortales) estan de enhorabuena. Pulsar en cualquier punto del juego la tecla de START, acto seguido introducir la siguiente secuencia: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A y C. Como por arte de magia, aparecerá el rotulo de nivel completado, con lo que pasaréis automáticamente a la siguiente fase. ¡Como os cuidamos!





ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
■ MASTER SYSTEM

Si quieres continuar la partida una vez aparezca el mensaje de GAME OVER, tan sólo debes haber terminado la partida con 400$ y haber pulsado doce veces seguidas el botón 2 al tiempo que mantienes pulsado el control-pad hacia arriba. El truco se lo debeis a Fco. Enrique Benitez de Vilches (Jaén).

BATMAN RETURNS
■ SUPER NINTENDO

Ya que ciertas personas no se conforman con la posibilidad de elegir hasta 7 vidas en el menú de opciones, hemos investigado la forma de conseguir que ese número se incremente. Por supuesto, lo hemos conseguido. Para llevar a cabo este truco debes realizar la siguiente secuencia de movimientos en "Option Mode": Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A. Acto seguido sonará una musiquilla que nos informará de que, a partir de este momento, podremos disponer de hasta nueve vidas.

DICK TRACY
■ MASTER SYSTEM

De nuevo Fco. Enrique Benitez nos manda un truco para nuestra Master System, aunque esta vez para el archiconocido Dick Tracy. El truco consiste en pulsar Arriba y Abajo en la pantalla de presentación justo en el momento en el que Dick habla por medio de su reloj, de esta manera seremos invencibles.

FLASHBACK
■ MEGA DRIVE

Si quieres ver cada una de las fases que componen este juego sin despeinarte, tan solo debes introducir las siguientes claves, teniendo en cuenta, eso sí, el nivel de dificultad seleccionado: **FACIL NORMAL EXPERTO**
Pixel - Falcon - Clio - Besty - Data - Acrtc - Pancho
Milord - Blob - Studio - Quicky - Stun - Toho - Bijou
Mimolo - Akane - Bubble - Hector - Incbin - Clip - Kalima

PRINCE OF PERSIA
■ MASTER SYSTEM



Unos más que interesantes códigos para tu Actión Replay:

- **00C29208** - Vidas infinitas.
- **00C29203** - Energía infinita.
- **00C2983B** - Tiempo infinito.



THE FLINTSONES
■ MEGA DRIVE

Si quieres conseguir vidas infinitas en este complicadillo juego de SEGA, tan solo



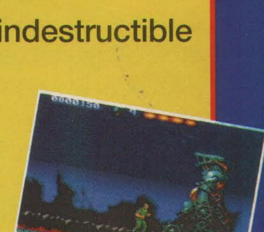
debes ir al menú de opciones y seleccionar cinco vidas. Ahora, pulsa START, A, B y C al mismo tiempo, mientras aparece la pantalla de título pulsa Izquierda y después Derecha. Ahora, tan solo debes pulsar START y... ¡Ale hop!.

CODIGOS GAME GENIE

■ THE FLINTSTONES (NINTENDO)
- SXOEAEUK - Vidas infinitas
- LVEALOZA - Empieza con 99 monedas
- SZKVLKVK+SXXOAOVK - Energía infinita



■ SOLOMON'S KEY (NINTENDO)
- XVKKGNXK - Vidas infinitas
- GZOXLAAX - Bola de fuego indestructible
- AAXZIALZ - Hadas infinitas



■ TERMINATOR (MEGA DRIVE)
- AW9T8A78 - Infinitas bombas de tiempo.
- RO3A861A - Invulnerable
- EC2A8AH2 - La capsulas de energía son el doble de efectivas

■ BLUES BROTHERS (GAME BOY)
- OOAF293B7 - Energía infinita
- O9O15BE62 - Comienza con 9 vidas



■ ALIEN 3 (GAME BOY)
- FA768E4C1 - Energía infinita
- FA692E4C1 - Infinitos continues

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo los siguientes juegos para la consola Nes: Super Mario Bros (1, 2 y 3), Double Dragon II, Tennis, Ghostbusters II, Skate or Die, Turtles Ninja II. Juntos por 15.000, separados por 3.000. Juntos regalo pistola Zapper (sin estrenar) y dos juegos: Hogan´s Alley y To The Earth.
Victor de Domingo
Tf. (93) 2180834

■ ¡Atención! Vendo el juego Street Fighter II para la Super Nintendo. El juego está en perfecto estado e incluye la caja y las instrucciones. Todo por 6.000 ptas. Sólo Madrid.
Jorge López García
Tf.7590875

■ Vendo consola Master System II mas tres juegos (Sonic, Alex Kidd y Transbot) y dos control pad por 9.000 ptas, o cambio por Game Gear o game Boy con juegos.
Antonio Quintana Melgar
C/ Miguel Delibes 5, 1º Izq
Malaga C.P.29680
Tf. (952) 791719

■ Vendo juego Robocop 2 para Nes por 4.600 ptas y Wrestlemania Challenge por 3.600, pago contrarembolso. Regalo un pin, un catálogo de juegos para la Nes, y un folleto para comprar juegos de Nes de segunda mano.
Jose Benitez Amado
C/ Berlín 2
Villanueba del Disque (Córdoba) C.P. 14250

■ Cambio juego Master of Darkness por uno de estos: Italia 90, Krusty´s Fun House o Champions of Europe, todos de Master System.
Jorge Gonzalez Alvarez
Tf. 5568064 (Asturias)

■ Vendo Street Fighter 2, U.N.Squadron y Super Castelvania IV, todos para la consola Super Nintendo. También vendo cartucho con cuatro juegos para cualquier imitación de la consola Nes. Sólo Elche (Alicante) y alrededores.
Preguntar por Aurelio
Tf. 5446002

■ Cambio la Nes con dos mandos y cuatro juegos por la Master System II con dos mandos y cuatro juegos.
Marcos Carvajal Gómez
Tf. (93) 5880732

■ Club Super Super Nintendo. Intercambio de juegos y trucos, carnet y charlas. Toda España. Telefono privado del Club. Envía una carta con tus datos personales y dos fotos a:
Jorge Calvo Aguarod
C/ Monseñor Escrivá 6B 1ºC
C.P. 22300 Barbastro (Huesca)

■ Cambio Mega Drive con juegos por otra consola de 16 bits con juegos (Neo Geo, Turbo Express, Super Nintendo, etc...).
Preguntar por Ruben
Tf. (91) 3640245

■ Vendo o cambio Master System II con tres juegos: Alex Kidd grabado en memoria, Sonic y Enduro Racer. Lo vendo por 16.000 ptas. o lo cambio por una Nintendo con tres juegos como mínimo, por una Game Boy con 4 juegos mínimo o una Mega Drive o Super Nintendo con un juego.
Isaac Gassol Pons
Paseo de Ronda 25 4º 2
C.P. 25003 (Lérida)
Tf. (973) 261978

■ Vendo consola Nintendo (con caja y todo, y con sólo seis meses) con cinco juegos: Megaman 3, Super Mario Bros 3, Castlevania, Isolated Warriors y Double Dragon 2 por 20.000 ptas (precio real 44.250).
Daniel Ramos Martín
C/ Lima nº55 1ºC
Fuenlabrada (Madrid)
Tf. (91) 6155887 C.P. 28940

■ Vendo consola Nintendo. Con siete meses, dos mandos, una pistola y tres juegos: Duck Hunt, Super Mario Bros, Ghostbusters 2.
Rubén Perez Martín
Tf. 4364968 (Sevilla)

■ Deseo vender o cambiar el Robocop 3 para la consola Super Nintendo por el F-Cero u otro similar, o lo vendo por 6.000 ptas.
Carlos Rodriguez Iglesias
Tf. (982) 428578

■ Cambio los juegos de Super Nes Super Probotector, Street Fighter y Another World por Mario Paint, Super Off Road, Test Drive 2, Whirlo u otros de la misma calidad o precio. también cambio juegos de Game Boy por el Lemmings para esta consola. Llamar por las tardes.
Jose Antonio Rigo Garan
Tf. (971) 565340 / 564738

■ Vendo los juegos Sonic 2 (4.500 ptas) nuevo, Sonic (3.500 ptas) y Ghouls´n Ghosts (3.500 ptas) de Master System. Todos con sus libros de instrucciones. También vendo dos control pads, uno de ellos convertible en joystick a 800 ptas. y el otro a 700. Y el interruptor RF con el cable a 600 ptas. Todo de Master System.
Manuel Arce García
Tf. (964) 254848

■ Vendo Master System II con dos control pad más adaptador de corriente con los juegos Alex Kidd in Miracle World, Sonic, Castle of Illusion (con instrucciones). Todo en muy buen estado po 9.000 ptas.
Carmen Galan Diaz
C/ Julio Cesar nº8 1º 4
C.P. 25003 (Lérida)
Tf. 261900

■ Me gustaría formar en la Coruña un club de la Super Nintendo, Nes y Game Boy. Será un club de intercambio. Espero tu carta con tu dirección completa para mandarte más información acerca del club..
Agustín Taboada Perez
C/ Camiño de Carreira Coba nº3 Montrove (Oleiros)
C.P. 15179 Lians
La Coruña

■ Cambio estos juegos de Super Nintendo (Alien 3, Final Fight 2 y Super Aleste), por alghuno de estos (Starwing, Royal Rumble, Super Ninja Boy, Congos Caper, Fatal Fury o Lost Vikings.
Luis Rueda Lozano
Tf. (988) 522191

■ Vendo Game Boy con caja, instrucciones, auriculares, cable conector para jugar dos personas, Handy carry, y los juegos Dinablaster, Solar Striker, Tetris, Super Mario Land I y II, Double Dragon, F-1 Race con conector a cuatro jugadores y Castlevania, cada juego con caja e instrucciones. Todo por 18.000, o por 22.500 añadiendo una consola Cosmos con joystick y tres juegos.Llamar por las mañanas o por las tardes.
Alvaro Fernandez Fernandez
C/ Amalio Fernandez nº15
Ponferrada (León)
Tf. (987) 418321 C.P. 24400

■ Vendo algunos juegos de Game Gear: Columns, Chuck Rock, Super Kick Off. Cada uno a 3.000 ptas. También cambio Tazmania más Toe Jam and Earl por Cool Spot y vendo Mega Games 1 a 4.000 ptas. A ser posible chavales de la zona de Cantabria. Llamar de 1 a 9 de la tarde.
Luis Arnesto López
C/ pando nº2 3ºA
Torrelavega (Cantabria)
Tf. (942) 881290

■ Vendo el juego de la Nes el Wrestle Mania Challenge por 6.500 ptas. Nuevo y en buen estado.
David Blasco
Tf. (974) 481978

■ Vendo todo lo relacionado con la Game Boy, la Master System II, la Atari, el Amstrad de 8 bits y también vendo o cambio juegos de Super Nintendo y hago cambios. Todo muy barato.
Julian Nuñez Franco
Tf. (91) 6135189

■ Cambio mi consola Super Nintendo con tres buenos juegos, dos mandos (uno con turbo) y la Game Boy o algo de dinero por la Neo Geo con los dos mandos y si puede ser con un juego que sea de arcade o de fútbol.
Preguntar por Enrique
Tf. (96) 5651765

■ Compro, vendo, cambio juegos de Super Nintendo. También formo un club en el que nos podemos comprar, intercambiar o vender juegos.
Alvaro García Gutierrez
Tf. (958) 203990

■ Se venden instrucciones del juego Dragon Ball Z totalmente en español, incluyendo técnicas y truco para seleccionar 5 luchadores más y sus sombras, a buen precio, 1.500 ptas. Se envía contra reembolso, gastos incluidos.
Daniel Gonzalez Martinez
C/ Alberto Lista 34 1ºB
San Jose de la Rinconada
C.P. 41300 Sevilla

■ Vendo juego Joe & Mac Caveman Ninja de Super Nintendo por 6.500 ptas, o cambio por Game Gear o game Boy con juegos.
Antonio Quintana Melgar
C/ Miguel Delibes 5 1º Izq
C.P. 29680 Estepona
Malaga Tf. (952) 791719

■ Vendo para Mega Drive Lotus Turbo, Streets of Rage II, Grandslam a 4.500 ptas y Sonic a 3.000. Comprándolas todas juntas regalo mando Mega Fire. Todo impecable. Sólo zona de Madrid.
Santiago Lozano Vera
Tf. 3162098

■ Vendo o cambio Master System II más dos pads más siete juegos (Sonic, Castle of Illusion, Donald Duck, etc) más Game Boy con cuatro juegos (Tetris, Mario Land) por Mega Drive o S. Nintendo.
Antonio Socias Regnes
Tf. (971) 538173

■ Me gustaría cambiar el Turtles II, el Parasol Stars, el Megaman, el Fortress of Fear y el Spiderman de la Game Boy, por otros juegos igual de buenos.
Cristian Clemente Fontelles
C/ Valencia nº47 Pta 14
Sedaví (Valencia) C.P 46910
Tf. (96) 3756236

■ Cambio el juego Tiny Toon de Super Nintendo por el Super Adventure island. Sólo zona de Alicante.
Enrique
Urb. La Font
C/ del Dalmitre nº8 (San Juan)
Tf. (96) 5651765

■ Vendo consola Entertainment System compatible con Nes, con dos mandos y pistola y 204 juegos almacenados por 12.000 ptas.
Preguntar por Juan
Tf (982) 13215

■ Vendo o cambio cartucho de 8 bits que incluye cuatro juegos (tres de los cuales son de pistola): Macross, Hogan´s Alley, Duck Hunt y Wild Gunman. Todo por sólo 3.500 ptas. Sólo para la provincia de Valencia.
Javier ramón Carrillo
Tf. (96) 3783633

■ Si quieres saber trucos, información y cosas sobre la consola Nintendo lo único que tienes que hacer es mandar tus datos personales y decir sobre que juego quieres las pistas.
Iñigo de Anton
C/ Rodriguez Arias 59 Bis
6ºDcha Bilbao (Vizcaya)

■ Vendo un juego para la Nes por 3.000 ptas (Super Mario).
Pedro Dólera Hurtado
C/ Violetas nº37
Las Torres de Cotilla
(Murcia) C.P. 3565

■ Vendo Nes con 10 juegos por 28.000 ptas
Fco Javier Berga Casero
C/ Perez Galdos 13-9
Paterna (Valencia) C.P. 46980

■ Vendo el Handy Boy para la Game Boy en perfecto estado por 4.000 ptas, o lo cambio por un juego de Super Nintendo.
Preguntar por Fabricio
Tf. 2382019 Torremolinos

■ Cambio consola Master System Plus con dos pad de control, pistola Laser Fight más de cinco juegos y de regalo un joystick Sg Fighter, por cinco juegos de Mega Drive, o vendo por 20.000 ptas.
Merche Rubio Gil
C/ Espronceda nº61 6º 13ª
C.P. 08005 (Barcelona)
Tf. (93) 3085986

■ Vendo Game Boy con cable Game Link, auriculares, 4 pilas recargables, recargador de pilas y los juegos: Tetris, Star Wars, Cazafantasmas 2, Tortugas Ninja 2 y Kung Fu Master. Todo por 22.000 ptas. También vendo por separado.
Félix Lambert Vinos
C/ Alonso el Sabio nº38 4º 1
Tf. (957) 483027 Córdoba

■ Vendo los siguientes juegos para la Mega Drive: Desert Strike, Empire of Steel, Splatterhouse 2, Sonic, Tazmania, Alien 3 y Batman Returns. Cada uno entre 4.500 y 5.000 ptas.
Andrés Pérez Hernández
Tf. (922) 633041

■ Vendo el juego Street Fighter 2 para Super Nintendo, con el manual de instrucciones .
Francisco Javier Sagra Ochoa
C/ Camilo Jose Cela nº5
Santiesteban del Puerto
(Jaen) C.P 23250
Tf. (953) 401209

■ Vendo Nes, dos pads, 190 juegos, Gremlins 2 y pistola todo por 25.000 ptas.
Jaime Antonio Alumbreros
Tf. (94) 6799163

■ Vendo Game Boy con Mario Land y Tetris por 6.666 ptas.
Josep Moya Martí
Tf. (972) 573535

Parece que fue ayer el primer día de las vacaciones, y lo que son las cosas, ya hay que volver al colegio. En fin, aunque ahora tendremos que repartir el tiempo entre ir a clase y viajar cada poquito a nuestra pequeña pero hermosa Tierra de las Consolas, lo cierto es que no por ello vamos a disfrutar menos de nuestra afición favorita. Esperamos también que los deberes no os impidan seguir dando rienda suelta a vuestra vena creativa, que cada mes nos depara creaciones cada vez más sorprendentes. ¡¡Venga!!, que no decaiga el animo.



DAVID JUAN MARTIN, de Salamanca, se confiesa seguidor incodicional de la Game Boy, de nuestra revista (¡gracias, chico!) y de Megaman, de quien nos manda este estupendo dibujo.

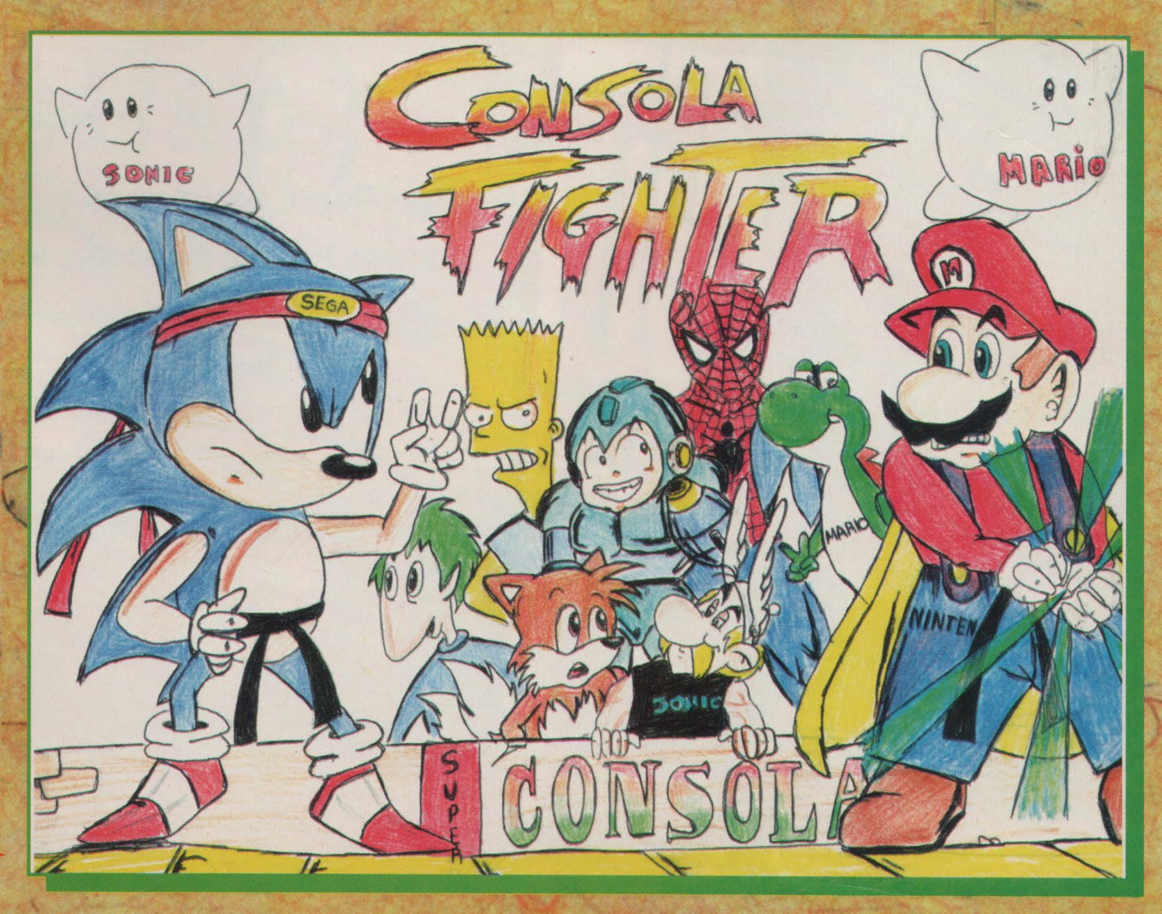
Como es habitual Sonic visita nuestra Tierra de las Consolas, y lo hace viniendo desde muy lejos, desde Buenos Aires, la ciudad donde vive nuestro consolega **ANDRES IGNACIO DEL HOYO.** Che pibe, gracias...





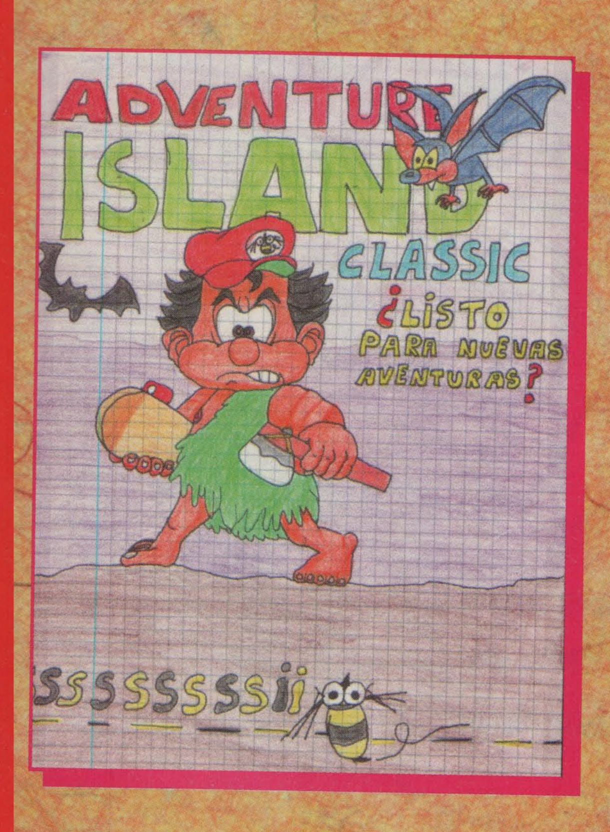
Si antes esa desde Argentina, ahora es desde Chile de donde nos llega esta pequeña obra de arte de **RAFAEL PAREDES.**

RUBEN FERNANDEZ, de Sabadell, nos demuestra con esta sensacional creación que en un futuro no muy lejano tendremos una nueva estrella del cómic.



Una consolera de pro, **ARACELI SANABUJA NAVARRO**, de Tarragona, nos manda su propia visión del más popular de los Tiny Toons.





Siempre nos alegra el que nos escriba una consolera, pero si encima nos manda un dibujo tan simpático como este de **PADRICIA RAMIREZ MATUTE**, de Logroño, pues mejor todavía.



CARLOS GARCIA SOTO, de Barcelona, nos manda sus saludos y los de su amigo Patrick Gonzalez Martino, y de propina este genial dibujo.

Llego el triste momento de la despedida, pero bueno, al fin y al cabo sólo es hasta el mes que viene. Recordar que esperamos vuestros dibujos en:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B 28016 MADRID

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!



Suscribiéndote ahora a SUPER OK CONSOLAS podrás recibir gratuitamente un CARGADOR DE PILAS, (sólo para pilas Nikel-Cadmio).

Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote candidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

RECARGADADOR MAXIM O EL 20% DE DESCUENTO





SUSCRIPCIONES

Por teléfono: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08

Por fax: 457 93 12

SUPER OK CONSOLAS te ofrece esta super ocasión válida hasta el 31/Abril/1993, ó agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu CARGADOR date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

OK SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí deseo recibir los próximos 12 números de SUPER OK CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluído y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre ____________ 1er apellido ____________
2º apellido ____________ Domicilio ____________ Nº: __ Piso: __
C.Postal: ____________ Ciudad: ____________ Provincia: ____________
Edad: ______ Profesión : ____________ Teléfono: ____________
Firma:

Deseo recibir el CARGADOR ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO

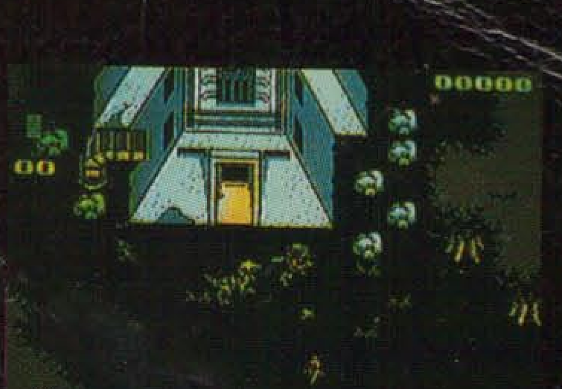
Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

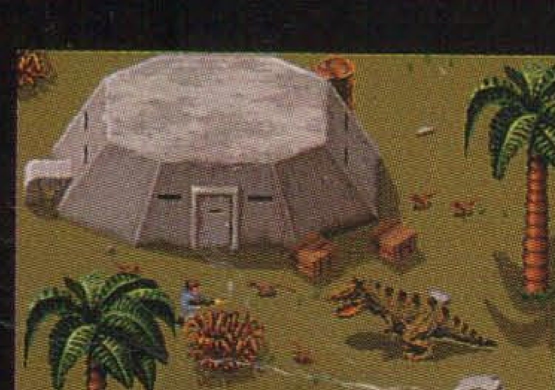
¿CREIAS QUE LOS DINOSAURIOS ERAN UNA ESPECIE EXTINGUIDA?

JURASSIC PARK™


Versión GAME BOY®


Versión NINTENDO®


Versión SUPER NINTENDO®


Versión PC

Distribuido por:







JURASSIC PARK



